

132 PÁGINAS DE GUÍAS Y TRUCOS PSX
PLANET STATION
100% PLA OFICIAL
Nº 3 • 495 pesetas
SPYRO
¡HASTA EL FINAL!
8 PERIFÉRICOS
GRATIS: ENCICLOPEDIA DE LOS TRUCOS VOL I
+ 16 ANÁLISIS Y PREVIEWS
¡¡GUÍAS COMPLETAS!!
F1'98
UNHOLY WAR
BUST A GROOVE
MADDEN NFL '99
GRAND THEFT AUTO
ROGUE TRIP
TOMB RAIDER III
CITA CON LARA EN LA INDIA
¡¡GANA!!
ANALOG STATION SHOCK 2
TOMB RAIDER III
RESIDENT EVIL
17 PÁGINAS DE GUÍA COMPLETA
99003
8 421174 023497



PlayStation
MEMORY CARD
Nº 3 Enero 1999
Revista mensual de PlayStation publicada por EDITORIAL AURUM, S.L.
Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail:
planet@intercom.es
ed.aurum@bcn.servicom.es

Bajo licencia en lengua castellana de PowerStation, propiedad de Paragon Publishing Ltd.
© Edición castellana Editorial Aurum, S.L.

Editora: Katharina Stock
Director: Juan Trujillo
Producción: Hans L. Kötz
Administración: Montse Prieto
Jefa de Redacción: Agnès Felis
Jefe de cierre y maquetación: Ferran Reig
Corresponsal en Madrid e ilustrador: Abraham López
Redacción: Sergi Rivero, Víctor Carrera, Francisco Perkins
Traductores: Carles Sierra
Fotografía: Juan Espantaleón, Sergi Rivero

PUBLICIDAD:
Barcelona: José Bonet, Sandra Araquistain
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82/93 630 74 06
Fax: 93 652 45 25
E-mail:
ed.aurum@bcn.servicom.es
Madrid: Waterbuk, S.L.
Juan Ruíz
C/Marqués de Urquijo, 26
28008 Madrid

DISTRIBUCIÓN:
Comercial Atheneum, S.A.
Tel. 93 654 40 61
Fax. 93 640 13 43
E-mail:
direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA:
Fepsa 93 238 04 37

IMPRESIÓN:
Rotographik - Giesa, Santa Perpètua de la Mogoda
Barcelona
93 415 07 99
Depósito legal: D.L.B 30072-98

¿QUIERES TRUCOS? ¡PUES PÍDELOS!

906 319 344

LLama y pide lo que quieras: pizzas, comida china, boquerones... ¡Y TRUCOS! PLANETSTATION se ocupará de saciar tu sed y tu hambre de códigos y trucos (respectivamente); de lo demás tomaremos nota por si algún día ampliamos el negocio...

Dinos de qué juegos quieres trucos y nuestra brigada de búsqueda y captura de códigos —que trabaja 24 horas al dia, 365 días al año— se pondrá inmediatamente manos a la obra para que en el siguiente número de PLANETSTATION te podamos dar las claves que necesitas. ¡Nunca más se te resistira un solo juego!

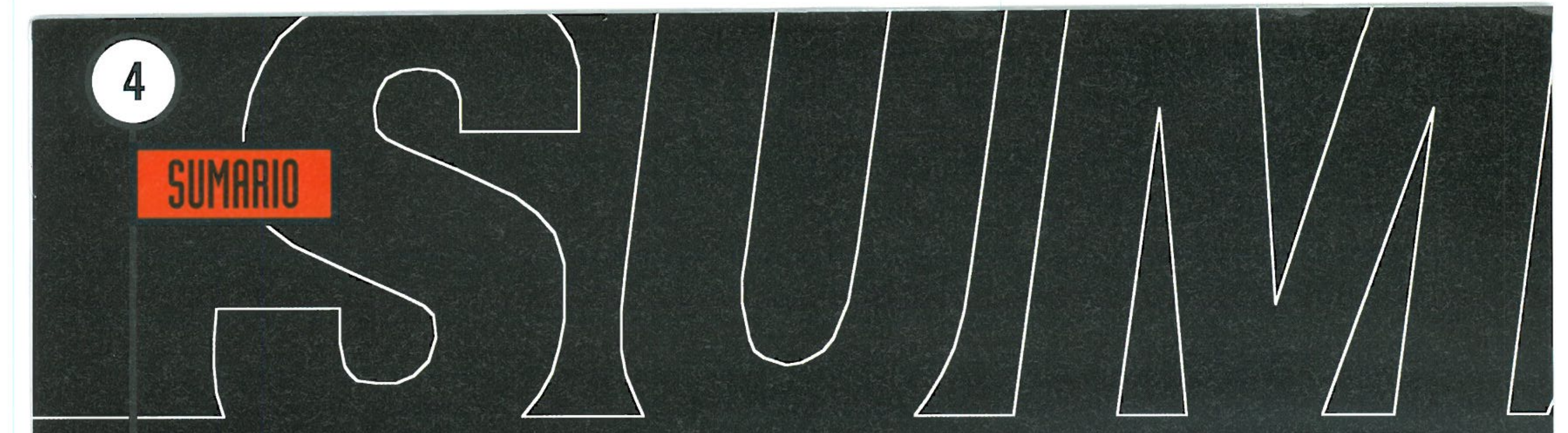
¿Te has quedado tirado en un nivel de *Tomb Rider 2* a las 5 de la madrugada sin tener la menor idea de por dónde seguir? ¿Te sientes perdido y desamparado una triste tarde de domingo (lluvia incluida) porque no sabes cómo cargarte esa cucaracha repulsiva del True Ogre en *Tekken 3*? ¡No desesperes! El teléfono no fallará ni siquiera cuando un rayo te deje sin luz y nuestro 906 319 344 seguirá allí, todos los días a todas horas, para echarte un cable en los momentos más críticos de tu relación con la PLAYSTATION.

GRÁBATE ESTE NÚMERO EN LA NEURONA:
906 319 344
...o, casi mejor, ten una PLANETSTATION siempre a mano.

Precio llamada: 43 pesetas/minuto festivos y noches, 54 pesetas/minuto laborables por la tarde y 67 pesetas/minuto el resto de horarios. IVA incluido.







ACTUALIDAD 6

AL HABLA 34

Todos los consultores matrimoniales están de acuerdo en una cosa: la comunicación es la clave de una buena relación. Por eso nosotros nos mostramos siempre dispuestos a leeros y escucharos.

EXTRAS





CUENTA ATRÁS 14

Te revelamos los pormenores de los títulos en fase de desarrollo, para que vayas haciéndote una idea de lo que te espera.

EN ÓRBITA 18

Sometemos a un examen riguroso e imparcial los títulos más destacados entre los que han aparecido recientemente en el mercado.





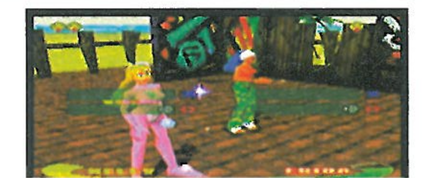
LIBRO DE RUTA 34

¿Quieres exprimir al máximo tus juegos? Aquí tienes las claves para superar todos sus niveles.









DIRECTORIO DE JUEGOS

Guía rápida para saber de qué juegos hablamos en este número de PLANETSTATION y cómo acceder a ellos al instante.

INSTRUMENTAL 124

Dispositivos de control, artilugios de descontrol, instrumentos de tortura... Aquí tienen cabida todos los periféricos que aparezcan para tu consola.





CÓMIC 126

Maxi Power Ultra Super Mighty Zao Over Drive 2000: Zao se enfrenta a su juego más difícil







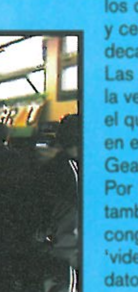


NOTICIAS

ÉXITO ABRUMADOR DE LA I FIESTA DEL VIDEOJUEGO DE SABADELL

Más de 800 personas de todo el país visitaron el certamen y compitieron en los torneos

El fin de semana del 28 y 29 de noviembre tuvo lugar en el centro cívico Sant Oleguer de Sabadell la 1ª Fiesta del Videojuego de esta ciudad. PLANETSTATION no quiso perdérsela. El evento, organizado por el club Hackers (perteneciente a la asociación juvenil CaresBrutes) con la colaboración del establecimiento Ràdio Grau, tuvo como protagonistas absolutos a las consolas PlayStation y Nintendo 64. Los asistentes pudieron acceder en los más de 50 expositores con consola a las últimas novedades de Sony, Proein, Electronic Arts y Virgin. El público pudo, por ejemplo, meterse en la piel de Bruce Willis en el trepidante Apocalypse, hablar por los codos con los mudokons en Abe's Exoddus y certificar que los atributos de Lara Croft no decaen por años que pasen en Tomb Raider III. Las estrellas del software fueron, sin embargo, la versión americanas Zelda 64 para Nintendo y el que tiene todos los números de convertirse en el mejor videojuego del mercado: Metal Gear Solid, para nuestra querida Play. Por supuesto, en el marco del certamen también se celebraron torneos que congregaron a cientos de 'videojuegomaníacos' de toda la península (un dato curioso: gran parte de los triunfadores procedían, ni más ni menos, que de Valencia). El sábado lo protagonizaron los participantes en la competición de Tekken 3 y F-1 World Grand Prix, mientras que el domingo se optó por los juegos X-Men vs Street Fighter y Colin McRae. Los esforzados jugadores que consiguieron los primeros puestos de la clasificación, además de demostrar que son unos fieras, tuvieron también una recompensa material: juegos, camisetas, gorras y todo tipo de merchandising fueron los premios para los ganadores.



No faltó tampoco un rincón dedicado al manga, donde más de uno pudo babe... estooo, apreciar la voluptuosidad de las chicas dibujadas por U-Jin. A algún que otro nostálgico se nos cayó una lagrimilla al ver viejos capítulos de la inmortal serie Mazinger Z.

La I Fiesta del Videojuego de Sabadell tuvo un éxito que pulverizó todas las previsiones gracias a unos precios populares (400 pesetas), que atrajeron la atención de las 850 personas que aproximadamente pasaron por este evento lúdico. El único incidente reseñable se produjo cuando uno de los organizadores se dispuso a regalar inocentemente a la muchedumbre congregada unas demos de juegos, hecho que provocó una avalancha humana que casi acaba con el generoso organizador. Según sus declaraciones, el próximo año se lo pensará dos veces antes de dar algún obsequio.

Cabe destacar que la mitad de los beneficios recaudados con la feria serán donados por la organización a Cruz Roja para los afectados por el huracán 'Mitch' en América Central. Desde nuestra revista, sólo nos cabe felicitar a los responsables y esperar que la Fiesta del Videojuego amplíe su oferta en los años venideros, que seguro que serán muchos. ¡Allí nos veremos!

GANADORES DE LOS TORNEOS

PlayStation

Tekken 3: Juan Caballé (Valencia)

Colin McRae: Marc Caballé (Sant Cugat)

X-Men vs. Street Fighter: Carlos Beneyto (Valencia)

Nintendo 64

F1 World Grand Prix: Santi Mañero (Sabadell)

UN MILLÓN DE CONSOLAS PLAYSTATION EN ESPAÑA

Sony Computer Entertainment España anunció el pasado 24 de noviembre que las cifras de ventas de la gris en nuestro país han alcanzado el millón de unidades. A pesar de la existencia de plataformas más potentes y del advenimiento de otras que abren nuevos horizontes en el mundo de los videojuegos, PlayStation sigue siendo la plataforma más extendida actualmente. Se calcula que existen alrededor de 40 millones en todo el mundo (13 en Japón, 14,3 en Estados Unidos y 12,7 en Europa), frente a los 20 millones aproximadamente de Nintendo 64 (200.000 en nuestro país hasta el pasado mes de septiembre), y las previsiones para la campaña de Navidad estiman que en España se venderán 300.000 más. Las previsiones de Nintendo para los próximos meses apuntan unas cifras de 400.000 unidades de consolas Nintendo 64 vendidas en nuestro país para marzo de 1999 y de 100.000 de Gameboy Color para la misma fecha. Las 150.000 unidades de Dreamcast que se pusieron a la venta en Japón el pasado 27 de noviembre se agotaron al cabo de unas horas (más información al respecto en la sección Otros planetas).

Una de las claves de la proyección que están alcanzando las plataformas de videojuegos es la ampliación de la franja de edades de los usuarios. Según James Armstrong, director general y consejero delegado de Sony Computer Entertainment España, "la franja de edad de los consumidores se concentra entre los 16 y los 25 años, pero PlayStation ha ido ampliando su público objetivo a mayores y pequeños". Prepararaos, pues, para pasar las Navidades peleándoos con toda la familia por los mandos de vuestra consola.



PlayStation ha roto la barrera generacional. Del millón de unidades que hay en los hogares españoles, más de una está en manos de gente madura y responsable de sus actos.

PlayStation 2:
Los rumores continúan

Sony sigue sin informar, confirmar ni desmentir, pero los rumores siguen surgiendo y corriendo por la Red. Uno de los últimos, desvelado por la sede web especializada en videojuegos Console Domain (www.consoledomain.com), apunta cuál podría ser la estrategia de Sony para el lanzamiento de la PlayStation2. A raíz de los últimos movimientos de la compañía, que recientemente ha reservado las direcciones de Internet 'http://www.playstation2.com' y 'http://www.playstation2000.com', esta publicación on-line sugiere que la consola podría presentarse en diciembre de 1999 con el nombre 'PlayStation 2000' y ser definida como 'la última experiencia en juegos para un nuevo milenio'. Para promocionar un producto con palabras grandilocuentes, el momento no podía ser mejor. Sin embargo, otras teorías procedentes de GameSpot (www.gamespot.com) apuntan que el nombre podría ser el mucho más comedido 'PlayBase'.

Según esta misma fuente, el lanzamiento podría tener lugar de forma simultánea en todo el mundo en otoño de 1999, pero al mismo tiempo surgen rumores de que el hardware en el que se están basando los kits de desarrollo sea el que definitivamente soportará el armazón de la PlayStation 2. En todo caso, se sigue dando por seguro que Sony y Core no desaprovecharán la oportunidad de abrir la veda con Tomb Raider IV, y se afirma también que Squaresoft ha empezado a desarrollar Chrono Trigger 2 para la nueva PlayStation. Otros títulos previstos serían la secuela de Gran Turismo y una segunda parte de Metal Gear Solid.

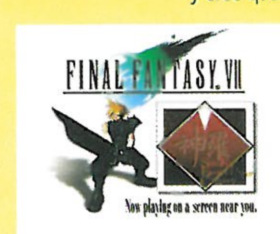
Sony tiene un gran trecho del camino avanzado gracias al éxito y al prestigio obtenidos con la gris, pero un lanzamiento simultáneo en todo el mundo de su segunda generación de consolas no es tarea fácil, y ésa parece ser una de las claves del éxito.



Final Fantasy, carne de celuloide

Una película de animación por ordenador traslada la historia del videojuego a la gran pantalla

Square, los desarrolladores y editores del juego de rol más vendido de la historia de los videojuegos, anunciaron hace unas semanas a través de su sede web japonesa la firma de un acuerdo con Columbia Pictures para convertir su saga más famosa de videojuegos en una película. Final Fantasy: The Movie se está desarrollando en Square Pictures, la filial que Square USA tiene en la capital hawaiana Honolulu y se trata de un largometraje generado por ordenador en el que están trabajando ya más de un centenar de personas.



El director del film se llama Hironobu Sakaguchi y cree que la película representará "la realización de un sueño para crear una nueva forma de entretenimiento que una los videojuegos con el cine usando lo último en tecnología de animación de gráficos por ordenador". Hironobu Sakaguchi es también el productor de la próxima entrega del juego, Final Fantasy VIII, que está previsto que salga al mercado a finales de 1999. El guión de la película corrió a cargo de Al Reinert, uno de los reponsables de Apolo 13 y de la serie documental De la Tierra a la Luna, emitida recientemente en España por Canal +.

FFVIII, VIENTO EN POPA

Mientras tanto, la próxima entrega del juego sigue adelante y promete mejorar sustancialmente su antecesor en diversos aspecto. El de los personajes es uno de ellos; en Final Fantasy VIII tendrán más polígonos y texturas, y resultarán más realistas gracias a su animación mediante captura de movimiento. Los escenarios, por su parte, también estarán más minuciosamente diseñados. En cuanto a la historia, arrancará en la escuela Garden de soldados, donde los chavales que se gradúen tendrán garantizada la magia. En la sección Cuenta atrás de este mismo número de PLANETSTATION encontrarás información más detallada al respecto (página 14).



EA presenta Fifa 99

El pasado 19 de noviembre, Electronic Arts presentó en la madrileña sala Fortuny 34 FIFA 99 y NBA 99, las nuevas versiones de sus simuladores de fútbol y baloncesto para PlayStation y PC. Al acto asistieron personalidades del mundo del deporte, como el delantero del Real Madrid Morientes, y del ámbito de los videojuegos, como el reportero Manolo Lama. El primero ha prestado su cara y su cuerpo a la carátula de Fifa 99 y el segundo ha puesto su voz para las retransmisiones de los partidos.

El acto de presentación estuvo también amenizado por unos curiosos canapés de patata con sabor a limón. Aparte del extraño sabor de boca que nos dejaron estos tentempiés, salimos de allí con la sensación de que Fifa 99 promete. Nosotros no pudimos comprobarlo in situ porque en la presentación no había copias disponibles de la versión PlayStation, pero el juego ha entrado con muy buen pie en las listas de ventas.

El PDA de Sony, listo para Navidad

Papá Noel llevará la PocketStation a Japón

El PDA de Sony que complementará a la consola gris sale a la venta en Japón el 23 de diciembre. La PocketStation lleva integrado un calendario con el que los juegos podrán hacer cosas en función de la fecha, como por ejemplo ofrecer un luchador o un vehículo nuevo cada mes. Armada con el PDA, tu PlayStation también sabrá cuándo es verano o invierno, y los personajes de un juego podrían cambiar de modelito en función del clima.

La segunda aplicación de la PocketStation es funcionar como un sistema de juegos independiente. Después de descargar a la Pocket un programa desde el CD de la Play podrás desenchufar el PDA del conector de tarjeta de memoria y utilizar el cacharrito para jugar sin la consola. Con este fin, la PocketStation tiene una pantallita de estilo Gameboy y un puerto de infrarrojos que permitiría intercambiar datos entre distintas PocketStations. Por último, el nuevo PDA puede servir como humilde tarjeta de memoria para almacenar partidas y configuraciones de juegos.

De entrada aparecerán dos modelos de PocketStation: uno de color blanco y otro con carcasa transparente. El precio de salida en Japón será de 3.000 yens, es decir unas 2.175 pesetas.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

CPU:	ARM7T (procesador RISC de 32 bits)
Memoria:	2 KB de tipo SRAM y 128 KB de Flash RAM
Pantalla:	LCD monocromo de 32 x 32 puntos
Sonido:	Altavoz en miniatura con audio PCM de 12 bit
Controles:	5 botones + 1 de reset
Comunicaciones:	Puerto infrarrojo IrDA bidireccional
Dimensiones:	64 x 42 x 13,5 mm
Peso:	40 gramos aprox. (batería incluida)

PREMIO DE PROGRAMACIÓN PARA SONY POR GRAN TURISMO

El pasado 29 de octubre se concedieron los premios BAFTA (British Academy of Film and Television), una especie de "Oscars" británicos que este año han creado una nueva categoría para premiar las artes interactivas. Y el primer premio fue a parar al planeta PlayStation, concretamente a Gran Turismo por ser el juego mejor programado. Sony Computer Entertainment recibió el galardón en representación del equipo de programación de Tokio que desarrolló GT.

RÁNKINGS

LOS 10 MEJORES JUEGOS DE LA HISTORIA PARA PLAYSTATION
...según nuestros lectores

1. Tekken 3
2. Gran Turismo
3. Final Fantasy VII
4. Resident Evil 2
5. Tomb Raider II
6. Colin McRae Rally
7. Medievil
8. ISS Pro 98
9. Soul Blade
10. Abe's Oddysee

¡VOTA!

Participa tú también y gana regalos sorpresa! Cada mes actualizaremos la clasificación y sortearemos regalos entre los participantes. Envíanos tu ránking a:

PLANETSTATION - Ediciones Aurum
Concurso "Los 10 mejores juegos"
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat

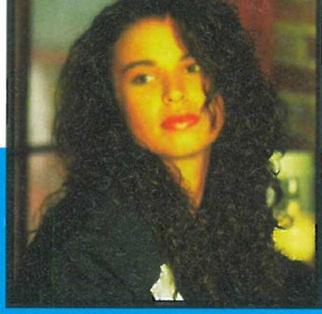
o por correo electrónico a: planet@intercom.es
o por fax al nº 93 652 45 25

LOS 10 JUEGOS MÁS VENDIDOS

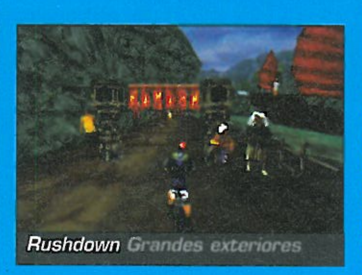
En CentroMail
Tel. 902 17 18 19

PSX	N64	PC
1. Fifa 98	F-Zero X	Fifa 98
2. Tomb Raider III	F1 World Grand Prix	Emergency
3. Formula 1 '98	1080 Snowb.	Age of Empires: Roma
4. Medievil	Mission: Impossible	Grim Fandango
5. Spyro the Dragon	Banjo Kazooie	Combat Flight Sim.
6. Apocalypse	ISS 98	Carmaggedon 2
7. Tenchu	Goldeneye	Commandos
8. Colin McRae Rally	Mario Kart	Sin
9. GT	Mario 64	Liga de futbol 98/99
10. Tekken 3	Waialae Country Club Golf 64	Dune 2000

SATÉLITE USA



Cada mes en la Redacción de PLANETSTATION esperamos ansiosos la crónica de Cat Bucannon. Como salta a la vista, nuestra corresponsal posee una profunda sabiduría que le permite obtener grandes exclusivas de la industria.



Rushdown Grandes exteriores

El primero de los juegos citados este mes recoge toda clase de actividades al aire libre. *Rushdown* lleva la naturaleza a tu propia casa e incluye todos los tipos de deportes de aventura como, por ejemplo, el piragüismo, el ciclismo de montaña y el esquí. Me encantaría practicarlos todos ¡pero me podría romper una uña! Va a estar disponible a finales de año y podría satisfacer a todos aquellos que disponen de poco tiempo para salir al mundo exterior.



Nintendo ha firmado un acuerdo recientemente para producir juegos que tengan relación con la Guerra de las Galaxias. Afortunadamente, este acuerdo no impide que en el planeta PlayStation puedan aparecer títulos inspirados en la famosa saga cinemátográfica. Aunque a Nintendo le gustaría tener la exclusiva, un portavoz de LucasArts ha afirmado que no está en los planes de la empresa licenciar sus productos para una única plataforma. Parece que la Fuerza nos acompaña.



Star Wars No tan lejos



Big Air Abajo iré, abajo iré



Big Air es otro título de acción al aire libre que nos ha sorprendido gratamente. Se trata de un juego de *snowboarding* que te encantará. En la creación del sonido han participado nada menos que 25 talentos musicales y, encima, puedes configurarlo a tu gusto. *Big Air* ha contado asimismo con la colaboración de prestigiosos diseñadores de ropa y de tablas. Tiene buena pinta ¿no?



No me acuerdo muy bien del original *Thunder Force* que apareció para la consola Mega Drive, pero *Thunder Force 5* pronto estará listo. La acción consiste fundamentalmente en dejar fuera de combate al máximo número posible de enemigos, cosa que para los 100% americanos como yo no nos puede parecer mal de ninguna forma. Mientras acaban de prepararlo sus desarrolladores, aquí tienes una buena captura de pantalla para babear un poco.



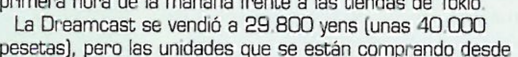
Thunder Force 5 Diversión destroyer

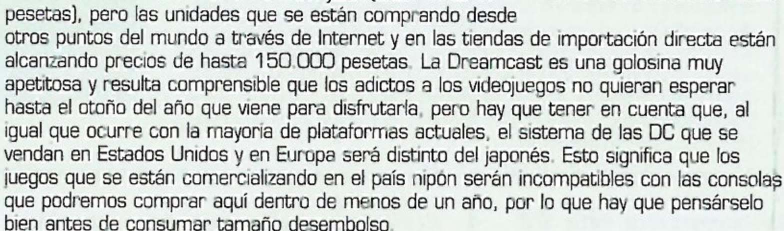
OTROS P

DREAMCAST YA ESTÁ A LA VENTA EN JAPÓN

Las 150.000 primeras unidades se agotaron en un ratito

La Dreamcast ha dejado de ser un proyecto y se ha convertido en una consola real y tangible. Al menos para los japoneses, que desde el pasado 27 de noviembre están jugando con ella. Aunque no todos los que ansiaban ponerle las zarpas encima pudieron consumar su sueño, ya que las 150.000 unidades que se pusieron a la venta se agotaron en unas pocas horas. Era de esperar, ya que el cupo máximo de reservas (100.000) se cubrió al cabo de dos días de ser aceptadas (el 22 d octubre pasado, más de un mes antes de que se empezara a comercializar), y, para las restantes, una multitud se puso a hacer cola desde primera hora de la mañana frente a las tiendas de Tokio.





La Dreamcast se vendió a 29.800 yens (unas 40.000 pesetas), pero las unidades que se están comprando desde otros puntos del mundo a través de Internet y en las tiendas de importación directa están alcanzando precios de hasta 150.000 pesetas. La Dreamcast es una golosina muy apetitosa y resulta comprensible que los adictos a los videojuegos no quieran esperar hasta el otoño del año que viene para disfrutarla, pero hay que tener en cuenta que, al igual que ocurre con la mayoría de plataformas actuales, el sistema de las DC que se vendan en Estados Unidos y en Europa será distinto del japonés. Esto significa que los juegos que se están comercializando en el país nipón serán incompatibles con las consolas que podremos comprar aquí dentro de menos de un año, por lo que hay que pensárselo bien antes de consumar tamaño desembolso.



SEGA QUIERE LA MITAD DEL MERCADO MUNDIAL

Tras agotar la primera partida de consolas, Sega prevé poner a la venta 500.000 unidades más antes de fin de año, y la cifra se habrá doblado —si el ritmo se mantiene— para marzo de 1999. Según la sede web PlayStationFan.Com, la siguiente meta de Sega es llegar a los 10 millones de Dreamcast vendidas en Japón a en tres o cuatro años y

PRIMERA WEB ESPAÑOLA SOBRE DREAMCAST

www.dreamcastpro.meristation.com

Para estar enterados de las últimas noticias referentes a la nueva consola de Sega ya no tendremos que andar traduciendo con nuestro macarrónico inglés los contenidos de las publicaciones de videojuegos británicas o norteamericanas que existen en Internet. Desde el pasado 1 de diciembre existe una sede web en castellano dedicada exclusivamente a la Dreamcast: se llama DreamCast Pro y forma parte de La Alianza Meristation (http://alianza.meristation.com), un núcleo de webs españolas sobre videojuegos.

Esta nueva publicación ofrece ya un completo dossier con todas las características técnicas de la Dreamcast (DC), así como una extensa lista de lanzamientos para 1999 y algunos análisis de los primeros juegos, entre otros contenidos. A través de sus páginas nos hemos enterado también de que el lanzamiento de *Resident Evil 3* para DC —que, fuera del mercado europeo, se va a llamar *Biohazard: Code Veronica*— se ha retrasado y no estará a la venta hasta finales del próximo otoño, que es cuando Capcom (el desarrollador de este título) espera que se hayan vendido tres millones de consolas DC en el mundo. Otras informaciones que aparecen en la sección de noticias de DreamCast Pro hacen referencia a que Sega regala un mes de conexión a Internet por la compra de una DC y a la prohibición de que los juegos para DC se conviertan a PC inmediatamente: Sega obliga a los programadores a que esperen seis meses como mínimo para sacar las versiones para PC.

GANADORES DE LOS CONCURSOS DEL Nº 1 DE PLANETSTATION:

CONCURSO RESIDENT EVIL 2:

¿En qué ciudad han montado un túnel del terror de Resident Evil?

Esta pregunta estaba especialmente dedicada a los lectores más atentos, ya que la respuesta estaba en la página 10 de la revista: Osaka, hombre, Osaka. ¿Por qué habrá respondido tanta gente "Florida"?

Nos habría gustado premiar a todos los acertantes, pero sólo teníamos diez ejemplares del juego para sortear. Y los ganadores son...

Moisés Bedate Tirado (Mérida, Badajoz)
Alberto J. Camacho Santamaría (Torrent, Valencia)
José Mª García (Madrid)
Antonio Javier García Férez (Cartagena, Murcia)
Luis Óscar García García (Salamanca)
Jorge Martínez Gil (Palma de Mallorca)
José Antonio Ortiga Monje (Barcelona)
Guillermo Portillo Guzmán (Cádiz)
Juan Miguel Romero Ventosa (Las Palmas)
Juan Vilches Castilla (Sta. Coloma de Gramenet, BCN)

...ANETAS

hacerse con un 50% del mercado mundial de las videoconsolas (en marzo de este año, un 55% era de PlayStation, un 30% de Nintendo 64 y el 15% restante, de Sega Saturn).

Para muchos expertos, el éxito de la Dreamcast depende en gran parte de la cantidad de software que se desarrolle para ella. Consciente de ello, Sega les está facilitando esta vez la vida todo lo que puede a los programadores de juegos, y de momento parece que su nueva estrategia está dando los frutos deseados: Dreamcast cuenta ya con una treintena de títulos disponibles y unas 300 desarrolladoras tienen entre manos proyectos para ella. Entre los primeros juegos lanzados destacan *Virtua Fighter 3 TB*, *Sonic Adventure* e *Incoming*, y entre los anunciados se encuentra la correspondiente conversión de la estrella actual del planeta PlayStation: *Metal Gear Solid*. También ha despertado una gran expectación la posibilidad de disputar partidas multijugador a través de Internet —recordemos que la DC lleva un módem integrado para conectarse a la Red—, aunque los europeos no podremos competir ni contra los japoneses ni contra los norteamericanos debido a las limitaciones de velocidad de Internet, que impide mantener el ritmo de los juegos para DC.

Aparte del software, también hay quien vincula el futuro de la nueva consola de Sega a las alternativas con que pueda contraatacar la competencia. En ese sentido, todas las miradas están puestas sobre Sony y el tan rumoreado como poco confirmado proyecto de la PlayStation 2 (léanse los últimos cornadreos al respecto en la sección *Noticias*). Tiempo al tiempo...

LA CADENA DE TIENDAS GLOBAL GAME SE INSTALA EN ESPAÑA

En los próximos meses se abrirán una veintena de establecimientos

Global Game es una importante cadena de videojuegos europea que funciona mediante el sistema de franquicia. Actualmente cuenta con 66 tiendas en varios países de Europa y ahora se acaba de establecer en nuestro país con sede en Valencia. Entre las ciudades en las que se han abierto o se abrirán tiendas Global Game próximamente están Málaga, Las Palmas de Gran Canaria, Madrid, Oviedo, Mallorca y Sant Cugat. En estos establecimientos se comercializan todo tipo de plataformas —PC y consolas Sony, Nintendo y Sega—, así como periféricos para las mismas. Además, gracias a un acuerdo que Global Game ha firmado con DiscoPrecio, en algunas de las tiendas de esta cadena española de discos se pondrán a la venta también consolas y videojuegos. ¡A consumir se ha dicho! (es Navidad, ¿no?).



VOODOO 3, NUEVO CHIPSET PARA LOS GRÁFICOS 3D EN EL PC



En el marco de la última edición de la feria Comdex, que se celebró en noviembre en Las Vegas, se dio a conocer la próxima tarjeta aceleradora desarrollada por 3Dfx Interactive. Se trata de la Voodoo 3, una auténtica revolución en el campo de los gráficos: será dos veces más rápida que dos Voodoo 2 juntas y su arquitectura interna será de 128 bits.

Si las cosas no se tuercen, 3Dfx espera tenerla lista para los fabricantes a mediados de 1999. El precio de venta al público está previsto que ronde las 45.000 pesetas, y para que funcione hará falta un equipo Pentium II a 233 MHz como mínimo. Aparte del aumento de velocidad que será capaz de aportar gracias a su nuevo chipset 2D/3D, la Voodoo 3 integra una segunda unidad de procesamiento de texturas. Guillemot es una de las empresas de hardware que ha acordado con 3Dfx Interactive el desarrollo de una tarjeta con el nuevo chipset.

CONCURSO STREET FIGHTER COLLECTION:
¿Quién era el que hacía de malo en la película Street Fighter?
¡No era tan difícil! Van Damme era el bueno, pero el malo no era otro que el tristemente fallecido Raul Julia. Los cinco que se llevan un ejemplar de Street Fighter Collection son:
Diego Miguel Crespo Ramil (A Coruña)
Carlos García Hernández (Barcelona)
José Luis León Máñez (Alcalá de Chivert, Castellón)
Marcos Roca Martínez (Madrid)
Daniel Sánchez Montoro (Albacete)

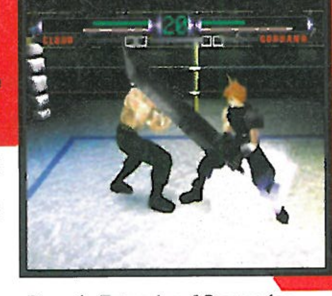
Concurso "Los 10 mejores juegos"
Mes a mes, entre todos los lectores construís el ránking de los diez mejores títulos de la historia PSX. Aparte de daros el gusto de participar en una iniciativa tan loable, esto os da la oportunidad de ganar premios sorpresa. En esta ocasión, los tres lectores que han ganado una tarjeta de memoria de 4 MB —como la que analizamos este mes en Instrumental—, una camiseta y una gorra de PLANETSTATION son:
Miguel Romero Gamarra (Palencia)
Marcos Mateo Galindo (Sabadell, Barcelona)
Laura Cardona Ribas (Es Cabells - S. José, Ibiza)

SATÉLITE JAPÓN

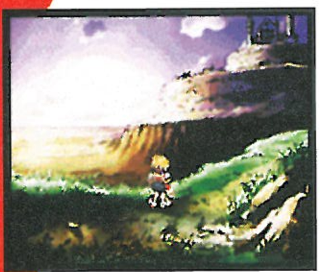
Noticias procedentes de la cuna de PlayStation

Cada mes recibimos informes del país del sol naciente de parte de nuestro corresponsal, Shintaro Kanaoya, que siempre está en el lugar adecuado en el momento oportuno.

Un nombre divertido para un juego tope. Con unos gráficos de muerte, *Ehrgeiz* es el último juego de Dream Factory, responsables de la fantástica serie *Tobal*. Con plena libertad de movimiento, este *beat-'em-up* poligonal en 3D te permite luchar a diferentes alturas sobre el nivel del suelo y controlar personajes que poseen docenas de combos y movimientos especiales. Además, el modo Quest te ofrece una aventura de rol. Va a estar disponible en Japón ya mismo.



Ehrgeiz Entre las 12 cuerdas



Saga Frontier II ¿Príncipe o rana?

***Saga Frontier II*, el próximo juego de Square no se parece en nada al título original. En el primer episodio, Square utilizó para los fondos imágenes pre-renderizadas de alta calidad, y ahora, para su continuación, se han empleado gráficos de colores asombrosos. Debes controlar un tío llamado Gustave que, para más señas, es un príncipe. El sistema de lucha es prácticamente idéntico al original; todos los personajes son *sprites* 2D y se mueven entorno a un mundo tridimensional. Está previsto que llegue al mercado nipón el verano del 99.**

***Street Fighter Alpha 3*, la tercera entrega de la famosa serie de Capcom va a ser un título de impresión. Lo que hemos podido ver es fabuloso y parece que contará aproximadamente con 25 personajes. Blanka vuelve junto con la mayoría de los otros favoritos. El juego incorporará un nuevo sistema denominado ISM, que te permitirá la personalización de la *Super Bar* (súper barra). Además, este título incorporará nuevas modalidades de juego no incluidas en el título original. Su lanzamiento está previsto para marzo del 99.**



SF Alpha 3 Al fin solos, Ryu



Gangway Monsters Eres un freak

Sony Japón lanza *Gangway Monsters*, un título en el que el jugador forma un equipo de tres monstruos a partir de un conjunto de sesenta criaturas y entra con ellos en competición. Cada uno de ellos tiene distintas habilidades y ataques, como puñetazos, patadas y capacidad para lanzar hechizos y conjurar otros monstruos. Los mejores podrán acceder a nuevos niveles a través del entreno y las batallas.



¿Un juego para PC de producción íntegramente española arrasando en las listas de ventas de Europa y Estados Unidos? ¿700.000 copias vendidas y opciones más que probables de que aparezca una versión del juego para PlayStation? Si cabía la mínima posibilidad de que todo esto fuera cierto, PlanetStation debía estar ahí. Y estuvo. El resultado es esta entrevista exclusiva, en la que Ignacio Pérez y Gonzalo Suárez, los dos máximos responsables de la hazaña, nos cuentan su aventura.

ENTREVISTA A PYRO STUDIOS

COMMAND

ESTRATEGIA PARA UN SUEÑO

El encuentro tuvo lugar en los mismísimos Pyro Studios, centro neurálgico y base de operaciones y comandos de la producción. Entrar en la enorme sala de ordenadores y ver a los 20 miembros del equipo de desarrollo de *Commandos 2* en plena faena –trabajando en la música, los gráficos, los escenarios y los efectos especiales– es como viajar en el tiempo hasta un estudio de cine virtual del siglo XXII y medio.

PlanetStation: ¿Cómo comenzó el fenómeno *Commandos*?

Gonzalo: *Commandos* surge de una intención muy sana por parte de Ignacio y de su hermano Javier [ambos codirectores generales de Pyro Studios] de plantearse el desarrollo de juegos en España de una forma seria y concienzuda, con un nivel de apuesta económica y de recursos hasta entonces desconocida. Estos elementos no son la única clave del éxito, pero desde luego son indispensables.

PS: ¿Cuál es la clave entonces?

Gonzalo: Eso no es fácil de averiguar. La clave del éxito es estar preparado para que en tu trabajo pueda surgir la clave del éxito. Y eso incluye dedicación: horas y horas de trabajo, fines de semana incluidos, durante varios meses. La creación de videojuegos, aun siendo tremendamente creativa, es una profesión mucho más estricta y seria de lo que la gente se imagina. Uno no debe dejarse llevar jamás por la erótica de la narración.

PS: ¿ Cómo disteis con esa idea tan innovadora de la estrategia personalizada en tiempo real de *Commandos*?

Gonzalo: Sucedió en una de tantas reuniones entre Ignacio, Jorge Blanco [jefe de grafistas de Pyro Studios] y yo. Vimos que había un hueco en el mercado para este tipo de táctica y dimos con ella 'a batacazo mental'. Poder moverse con elementos figurativos del juego ya existentes y manejarlos libremente nos parecía a todos tremendamente atractivo. Pero voy a dejar que hable un poco Ignacio, porque...

Ignacio: No, bueno, yo enseguida me incorporo, pero es que tengo un dolor de cabeza que no me tengo...[algunas risas]

(El despiadado enviado especial de PlanetStation vuelve a la carga) PS: Desde el principio del juego se detecta un rigor muy estricto en la documentación histórica. ¿A qué fuentes habéis recurrido para lograrlo?

Ignacio: Para nosotros, trabajar con rigor es la única forma de hacer las cosas... aunque somos conscientes de que con ello no basta para tener garantizado el éxito. Cuando se comenzó a preparar el apartado gráfico los diseñadores se documentaban hasta para dibujar un barril, y dentro del propio argumento del juego había el mismo celo casi obsesivo por documentar cada arma, cada uniforme. Toda esa información la hemos sacado de cantidades ingentes de documentales de la segunda guerra mundial, así como de todo tipo de libros, enciclopedias, archivos fotográficos y películas clásicas.

Gonzalo: El proceso es bastante equivalente al de la creación en cine: o eres coherente y exhaustivo o, a la postre, el resultado parece poco cuidado. Igual sucede en el cómic. El desarrollo de juegos no es una excepción; tienes que huir de lo opaco y llevar el escenario y la trama al nivel más profundo que puedas alcanzar.


Los programadores, en las oficinas de Pyro Studios.

PS: ¿Cuál ha sido la mayor dificultad durante la realización de *Commandos*?

Ignacio: Desde un punto de vista empresarial, lo más difícil fue arriesgar tal cantidad de dinero –en un momento dado llegaron a ser 80 millones de pesetas– y tenerlos invertidos en una apuesta que nadie había ganado nunca. Además, todo el mercado se nos echaba encima y nos decía que nos estábamos equivocando y que estábamos tirando el dinero, porque eso era lo que había ocurrido hasta entonces. Nosotros, para más inri, invertíamos unas cifras que estaban a kilómetros de distancia de lo habitual.

PS: ¿Y os habéis equivocado en algo?

Ignacio y Gonzalo [risas variadas]: Sí, en pensar que el juego *llegaría a entrar* en listas, cuando ha resultado ser un juego al que no hay quien saque del número 1 de las listas.

Ignacio: Volviendo a las trabas en el camino, hubo muchas otras. Desconfianza y falta de fe por parte del mercado internacional ante una producción española y, en definitiva, mucha incertidumbre.

P S: Ahora os deben de ver de otra manera...

Gonzalo: Desde luego. [La industria] necesita gente que le garantice producción, y nosotros fuimos los únicos de todos los proyectos que había en desarrollo que cumplimos con los plazos de entrega. Desde que dimos con nuestra distribuidora actual en el mercado extranjero, Eidos, hemos recibido tantas ofertas de crear juegos similares a *Commandos* que podríamos estar trabajando sin parar los próximos 100 años.

Ignacio: Pero en su momento nos infravaloraron por nuestra falta de renombre y de expediente, del mismo modo que ahora nos sobrestiman. Nosotros hemos hecho un buen juego y nada más, seguimos siendo igual de humildes en todo lo demás, aunque estamos dispuestos a poner todos los medios posibles para repetir el éxito de *Commandos*. Pero, en realidad, eso nos garantiza nada.

Gonzalo: También surgieron otras dificultades como la búsqueda del equipo, dado que nos encontrábamos ante un enorme vacío profesional en España a la hora de encontrar verdaderos programadores de juegos. Otra complicación fue la excesiva intensidad del trabajo, puesto que desarrollamos en 15 meses un trabajo que nos hubiera costado dos años y medio a un ritmo humano y normal; eso, aparte de generar multitud de situaciones tensas, es anímicamente muy duro. Sin embargo, cuando aquello empezaba a poderse ver y jugar, y uno veía que era divertido y atractivo, todo quedaba compensado con creces. Únicamente faltaba superar el obstáculo de hacer entender a las casas [editoras] que *Commandos* no era un juego tipo tal o tipo cual, sino que era un juego tipo *Commandos*.

P S: ¿Por qué Eidos, finalmente?

Gonzalo: Si bien es verdad que nosotros nos inclinábamos hacia Eidos desde un principio, también visitamos a otras casas, como Activision. Pero, en un alto grado, fue Eidos la que nos eligió a nosotros

P S: ¿*Commandos 2*?

Ignacio: Desde luego. Tras el *Commandos* para PC habrá un Mission Pack –que saldrá en los primeros meses del año que viene– y un *Commandos 2* para PC y PlayStation.

P S: ¿Y cuáles serán las principales innovaciones?

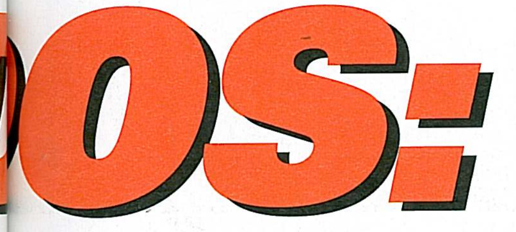
Gonzalo: Fundamentalmente, una ampliación del manejo del mapa y una mayor dedicación aún al pre-

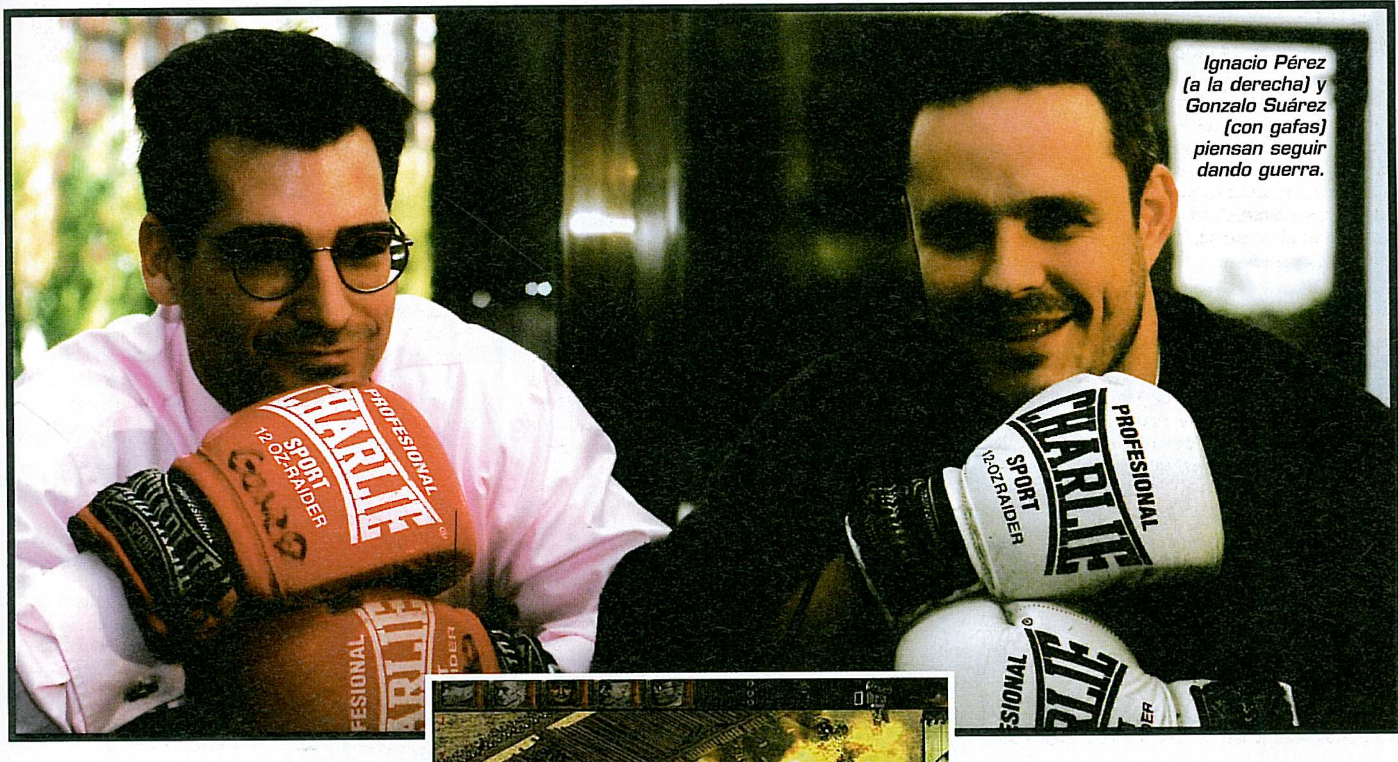
ciosismo de los gráficos y escenarios.

Ignacio: También habrá nuevas posibilidades para los comandos y una inteligencia artificial de los enemigos mejorada, bastante más potente.

P S: Respecto a la Play y otras consolas, ¿qué características presenta el proceso de adaptación?

Gonzalo: En el nivel de interfaz, trabajar con consolas implica simplificar y dinamizar. En el nivel tecnológico, significa coger a todas las vacas que tienes en el prado y meterlas en un corralito donde sólo caben una encima de la otra. [La PlayStation] tiene ventajas, como por ejemplo el hecho de ser una única monoplataforma no





Ignacio Pérez (a la derecha) y Gonzalo Suárez (con gafas) piensan seguir dando guerra.

La calidad gráfica es uno de los aspectos destacados de Commandos

adaptable. El reto es conseguir que un mando de doce controles directos pueda manejar un juego de semántica más bien compleja. La cuestión es que, en la adaptación de Commandos, el concepto y la idea sobreviven, y eso significa que el juego entero sobrevive. En cualquier caso, la PlayStation tiene la mejor virtud que puede tener una plataforma: el parque de unidades más grande de todas las consolas [véase la sección *Noticias*, página 6].

Ignacio: La PlayStation es responsable de la mayor revitalización del sector de los videojuegos de la historia, y su ránking de ventas favorece a toda la cadena.

PS: Entonces, sobre los rumores de que la PlayStation tiene los días contados, ¿qué opináis?

Gonzalo: Los 'días contados' de la Play ya caducaron hace tiempo. Recordemos que Sinclair tuvo el Spectrum aguantando ahí como un cosaco durante años y años. Y, si no, en un año tendremos la PlayStation 2.

PS: *Dada la existencia en nuestro país de un montón de jóvenes que querrían ser programadores, ¿cuál sería vuestro mensaje hacia ellos?*

Gonzalo: Que sean ante todo pacientes y perseverantes. Es distinto 'programar' que 'programar videojuegos'. Uno no debe dejarse llevar por la seducción de las primeras formulillas matemáticas para crear tridimensión, sino que debe autoexigirse seriamente hasta el nivel de la estética de programación. Sobre todo, hay que ser serio, dúctil, perseverante y disciplinado. No sirve de nada ser un codificador, ni llegar al alarde pseudomatemático de generar cálculos aparentemente muy complejos que luego sólo sirven para hacer cosas sencillas.

Ignacio: Otro género de profesionales muy necesarios son los diseñadores de juegos. *Commandos* tuvimos que diseñarlo entero nosotros solos, una parte del proceso con la que inicialmente no contábamos. El diseñador de juegos es alguien que no necesariamente tiene que estar íntimamente vinculado a la programación, sino que debe ser una persona imaginativa, comunicativa y bastante empapada culturalmente a base de mucho cine, muchos libros...

PS: Y, a todo esto, ¿por qué optasteis por un juego de estrategia, siendo éste un género tan 'habitado'?

Gonzalo: Porque la estrategia era como un zoo enorme, pero habitado sólo por elefantes y jirafas.

PS: ¿Qué otros proyectos os planteáis ahora? ¿Rol, plataformas...?

Gonzalo: En el camino de *Commandos* tuvimos que dejar a un lado un par de proyectos interesantes, como uno muy divertido sobre piratas y otro de estrategia en 3D. Por otra parte, Cesar Astudillo [responsable de nuevos proyectos de Pyro Studios] os comentará algo sobre nuestros nuevos proyectos; algo así como renunciar al 50% de *Commandos* en favor del 50% que no pudimos hacer en *Commandos* porque ése no era el juego. Yo estoy en vías de desarrollar un *shoot'em-up*.

PS: ¿Cómo creéis que serán los videojuegos dentro de 10 años?

Gonzalo: Yo creo que no tenderán tanto a ser un duelo contra la máquina como una forma de comunicación entre usuarios; habrá juegos diseñados exclusivamente para la Red.

Ignacio: De hecho, sólo hay que ver la importancia que cobran día a día los campeonatos y torneos.

PS: ¿Y cómo veis el juego dentro de la perspectiva futura global de la cultura?

Gonzalo e Ignacio: Todas las disciplinas tenderán a aproximarse entre sí. Los juegos serán cada día menos lúdicos y más dramáticos, emotivos y envolventes.

PS: Para terminar, ¿qué les diríais a los detractores de los videojuegos que critican su exceso de violencia o la transgresión de valores morales?

Ignacio: En ese aspecto, los videojuegos no son distintos a otras formas de ocio. Hay casos particulares que no deben generalizarse, pero lo importante es, ante todo, el niño, que es quien puede resultar más indefenso. Por lo tanto, lo que hay que hacer es cuidar más las vías de acceso del niño a posibles juegos inadecuados, pero esa tarea no pertenece sólo a los fabricantes y comerciantes, sino a toda la sociedad.

Finalizada la enriquecedora conversación con Ignacio Pérez y Gonzalo Suárez, le pedimos a Cesar Astudillo que nos avanzase algo sobre uno de los nuevos proyectos de Pyro: la ambientación, los nombres de los protagonistas... Por toda respuesta obtuvimos un "No hay nada de que hablar". Y nosotros nos dijimos: "Jolín, vaya nivel, Maribel..."

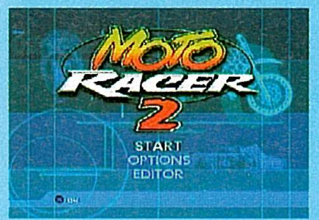


TRUCOS ÚLTIMA HORA

Si eres adicto a los códigos, trucos y passwords, no te sientas culpable. ¡Bienvenido al club PLANETSTATION de tramposos!

Moto Racer 2

SECRETOS INCONFESABLES



Después de la guía completa del mes pasado, hemos conseguido en primicia estos trucos para poner a tope tu moto. Introdúcelos en el menú principal; la pantalla debería mostrar un "2" brillante, pero quédate en el menú. Fíjate, además, en que, si introduces un mismo código por segunda vez, se desactivará el truco correspondiente.



Superbike Championship terminado
⇩, ⇧, ⇨, ⇦, ⇦, L1, R1, ✕
Te conduce al modo de pistas simétricas (Mirror Mode) en condiciones de pista Practice/Single Race.



Moto X Championship terminado
⇩, ⇧, ⇨, ⇦, ⇦, L2, R2, ✕
Activa el modo de pistas invertidas (Reverse Mode) en condiciones Practice/Single Race.



Dual Sport Championship terminado
⇩, ⇧, ⇨, ⇦, ⇦, □, ○, ✕
Si has introducido los dos códigos anteriores, se activa el Ultimate Championship.

Simétrico, invertido y Ultimate Championship
R2, L2, ⇨, ⇧, ⇦, △, ○, □, ✕
En lugar de introducir los tres códigos anteriores, puedes conseguir el mismo efecto con éste.



Victoria automática
R2, R2, R2, L2, L2, L2, ⇧, ⇧, △, ✕
Funciona para los tres primeros campeonatos. Te lleva directamente a la carrera final: si consigues acabarla en cualquier posición, constará que has ganado el campeonato.



Oponentes lentos
○, □, ⇨, ⇦, L1, R1, ✕
Las motos gobernadas por la máquina tendrán la velocidad limitada a 50 km/h.



Saltos grandes
⇦, ⇦, ⇧, ⇧, ⇨, ⇨, ⇩, ⇩, □, △, ✕
Con este truco tu moto Dirt saltará aún más. ¡A volar!



Moto ultrarrápida
⇧, ⇧, ⇧, ⇨, ⇦, △, ✕
Dale gas y verás.



Ver secuencia de créditos
○, △, □, R1, L2, L1, R2, □, ○, ✕
Cuando selecciones 'Start' en el menú, aparecerán los créditos.

Nascar Racing '99

VAMOS A ECHAR UN RULO



En la reciente actualización de *NASCAR*, de Electronic Arts, hay unos cuantos conductores ocultos. Cada uno de ellos está asociado a una de las pistas de la Temporada de Campeonato, y para activarlos tienes que correr en una competición de este tipo y quedar entre los cinco primeros en el circuito correspondiente... ajustando la duración de la carrera a al menos el 50%. O sea, que al menos te tocará dar 250 vueltas. Aquí tienes la lista de conductores y pistas:

PILOTOS EXTRA

Bristol	Alan Kulwicki
Charlotte	Bobby Allison
Darlington	Cale Yarborough
Martinsville	Richard Petty
Richmond	Benny Parsons
Talladega	Davey Allison

SALUDOS

Igual que en los anteriores *NASCAR*, puedes cambiar a vista de cabina y mantener pulsado Select para que el conductor salude.

Final Fantasy VII

SÚPER EXPERTO

Para los innumerables jugadores que tienen dudas sobre *FFVII*, aquí va una lista de los 24 conocimientos enemigos que hay en el juego.

TODOS LOS CONOCIMIENTOS ENEMIGOS

Estrella	Conocimiento enemigo	Procedencia	Ubicación
01	Frog Song	Touch Me	Gongaga
02	L4 Suicide	Mu	Chocobo Farm Area
03	Magic Hammer	Razor Weed	Western Continent
04	White Wind	Zemzelett	Junon District
05	Big Guard	Beach Plug	Costa Del Sol Beach
06	Angel Whisper	Pollen Salitas	North Crater
07	Dragon Force	Dark Dragon	North Crater
08	Death Force	Adamantaimai	West Continent
09	Flame Thrower	Ark Dragon	Mythril Mine
10	Laser	Death Claw	Coral Prison
11	Matra Magic	Custom Sweeper	Midgar Area
12	Bad Breath	Molbor	Gaia's Cliffs
13	Beta	Midgar Zolom	Chocobo Farm
14	Aqualung	Harpy	Coral Prison Area
15	Trine	Materia Keeper	Nibel Mountains
16	Magic Breath	Stilve	Frozen Mountains
17	????	Jersey	Nibelheim Mansion
18	Goblin Punch	Goblin	Goblin Island
19	Chocobuckle	Chocobo	Any Tracks
20	L5 Death	Parasite	North Crater
21	Death Sentence	Bound Fats	Zango Valley
22	Roulette	Death Deale	North Crater
23	Shadow Flare	Weapons/Dragon Zombie	North Crater
24	Pandora's Box	Dragon Zombie	North Crater

Circuit Breakers

PEDAL A FONDO

¡Al rico truco para Circuit Breakers!

CABEZA ABAJO

En la pantalla de selección de circuito, pulsa L2 + R2 + ⇩ + ✕. Si ha funcionado, aparecerá una flecha bajo el nombre de la pista. ¡Ahora la cámara mostrará la carrera cabeza abajo!

ACELERÓN



Esto sólo funciona en modo multijugador. En la pantalla de selección de circuito, pulsa □ + △ + ○ + ✕. Si funciona, aparecerá un motor debajo del nombre de la pista y los coches serán más rápidos.

MODO FABADA

Sólo funciona en modo multijugador. Durante la cuenta atrás al principio de una carrera, pulsa ○ + ⇦. Los coches se transformarán en judiones.



Medievil

ME MOLAN TUS HUESOS

El *Libro de Ruta* que publicamos el mes pasado te llevaba desde el principio hasta el final del juego, pero dejaba un misterio sin resolver. ¡Al fin hemos descubierto para qué sirven los "Chicken Drumsticks"!

CHICKEN DRUMSTICKS

Cuando consigas terminar la misión de los hormigueros (después de usar el talismán que hay junto a la caldera en el nivel Tierra Encantada), la bruja te da unos cuantos Chicken Drumsticks. Sólo te servirán de algo en el nivel del lago: tíraselos a los hombres rana y ¡se convertirán en pollos a l'ast!

LOS PEORES TRUCOS

NOTA PARA LOS LECTORES MENOS AVENTAJADOS: ESTOS TRUCOS NO FUNCIONAN O TIENEN EFECTOS INDESEABLES

Es curioso observar cómo el mundo de los trucos sirve de válvula de escape para proyectar las fantasías más inconfesables de los jugadores que se dedican a inventarlos. Si no quieres que nadie se ría durante semanas a tu costa, no te encomiendes a estos trucos para superar tus juegos favoritos. Quien avisa no es traidor.

1	CRASH BANDICOOT 3	**¿Te has fijado cómo disfrazan a los chuchos algunos de sus propietarios cuando el frío empieza a castigar? Los embuten en unos jerséis de punto o de lana y los sacan a pasear sin ningún tipo de pudor. Pues bien, en *Crash Bandicoot 3* siguen la moda canina y, pulsando L, L1, L2, R1 y R2 y X cinco veces, lograrás que le aparezca al simpático tigre de la hermana de Crash un vestidito a su medida.** Desmentimos tajantemente la efectividad de este truco: el tigre de Coco sólo acepta lucir prendas de Armani.
2	ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE	**En el mundo de Abe todo es verde: los escenarios, su cuerpo serrano, su pasta de dientes y ¡hasta sus gases pueden ser de este color! Para comprobarlo sólo tienes que hacer los siguiente: durante la partida, mantén apretado R1 y pulsa U, L, R, S, C, X. Abe te deleitará entonces con su nueva capacidad para tirarse pedos verdes.** En el clásico y absorbente *Tratado sobre el pedo* no hemos encontrado referencia alguna a la existencia de flatulencias de colores. Sin embargo, por mucho que este truco pueda oler a chamusquina, ¡es de los que sí funciona! Lo que dejamos a tu criterio es si el efecto es indeseable o, sencillamente, inútil.
3	LIBERO GRANDE	**¿No puedes impedir que los miembros del equipo contrario hostiguen a tu jugador cuando éste tiene el balón? Pues pulsa secuencialmente los cuatro botones —S, T, C y X, en este orden— y luego, apreta R1 y L2 al mismo tiempo. Tu jugador se convertirá en un cactus. Y ahora ¡que se acerquen!** En la Redacción de PLANETSTATION nos preguntamos si, para mantener a raya a los jugadores contrarios, no hubiera sido más efectivo convertirse en una mofeta. Esto es lo que se dice "un truco espinoso" (si no lo pillas, echa mano de un diccionario; es un ejercicio muy entretenido y recomendable para la salud intelectual).
4	WARCRAFT II	**La estrategia en tiempo real es un género muy estresante, así que no perdamos tiempo: pausa el juego e introduce YPTFLWRM. Perderás la partida sin remisión.** Respecto a la utilidad de este truco sí que no hay discusión. Aun así, siempre hay que contemplar la posibilidad de que haya algún lector masoca. ¡Va por ti!
5	TENCHU	**Pulsa 15 veces U, después X 15 veces más y, por último, 20 veces R1. En unos meses, Lord Ghoda te enviará a tu casa un traje de ninja completo.** Sí, claro, y además recibirás también una invitación para la representación de *El Fantasma de la Ópera* en el Carnagie Hall de Nueva York. Tú vete pasando por Correos y verás como al final te caerá algo...
6	TOMB RAIDER	**Como curiosidad, haz lo siguiente: pulsa todo el rato R1 para dar un paso adelante, un paso atrás, tres vueltas sobre ti mismo y, finalmente, pega un salto sencillo hacia atrás. Lara saldrá volando por los aires. Hmmm...quizá esta chica no debería usar ropa tan ajustada.** Nos preguntamos por qué la gente se complica tanto la vida: si alguien quiere ver guarrerías, que dé la cara en el kiosco y pida lo que necesita en lugar de andar pulsando botones como un poseso. Aunque, bien pensado, ya que tienes el juego, ¿por qué no probarlo?
7	COOL BOARDERS 3	**En todas las pruebas, excepto las individuales, puedes atizar a los contrincantes mientras te deslizas por las pendientes nevadas de alta montaña. Durante la partida pulsa rápidamente 10 veces el botón CUADRADO y, al mismo tiempo, mantén apretado L2. Con ello, tu personaje se hará con un bazooka: resultará infinitamente más efectivo para perder de vista a los competidores que los consabidos puñetazos.** Lástima que nosotros no tengamos un lanza misiles para desintegrar al listillo que ha escrito esta porquería de truco. Ni lo intentes.

¿Has descubierto algún truco que no funciona? ¿Ha llegado a tus oídos algún código que tenga efectos indeseables? Si es así, llámanos, escríbenos una carta o envíanos un correo electrónico a:



906 319 344

Precio llamada: 43 pesetas/minuto festivos y noches, 54 pesetas/minuto laborables por la tarde y 67 pesetas/minuto el resto de horarios. IVA incluido.

c/Joventut, 19 08830
Sant Boi de Llobregat
planet@intercom.es

FINAL FANTASY VIII

LA OCTAVA MARAVILLA

Editor:	**Square Soft**
Distribuidor:	**Sony**
Disponible:	**Otoño 1999**

Después de que *Final Fantasy VII* arrasara en el planeta PlayStation, el desarrollo de la nueva entrega de la serie mantiene en vilo a un buen número de aficionados. Por el momento, se prevé que el juego esté listo hacia el otoño de 1999, o sea que aún debemos esperar cerca de un año para jugar al que, con toda probabilidad, se convertirá en el nuevo éxito de la temporada.



Menos mal que podemos leer al menos el título del juego.

De todas formas, no esperes reencontrarte en *Final Fantasy VIII* ni con los personajes, ni con los escenarios, ni siquiera con los gráficos de la anterior entrega. Prácticamente todo se ha renovado en este nuevo episodio. El personaje principal de la historia es ahora Squall Leonhart, un joven de 17 años frío, distante y de rasgos inexpresivos que se siente más cómodo solo que acompañado. Eso no le impedirá tener amigos, entre los que se cuentan Laguna Loire (un antiguo soldado reconvertido a periodista), Rinoa Heartily (una chica armada con un poderoso boomerang) y Zell (un exboxeador cuyas mejores armas son sus puños).

La intro del juego es espectacular.

La historia ya no tiene lugar en Midgard, la gran e injusta metrópolis tecnológica del futuro que servía de escenario a *FFVII*, sino en un entorno que se asemeja al de una ciudad industrial del siglo XIX.

Por otro lado, en este nuevo episodio de la saga los personajes adquieren proporciones físicas más realistas y dejan a un lado ese aspecto achatado que mostraban en *FFVII*. Además, las figuras poligonales suavizadas con tonalidades Gouraud darán paso en *FFVIII* a gráficos con mapas de texturas que destacan más sobre los fondos prerenderizados. Lejos quedan, pues, los pequeños *sprites* pixelados de los primeros episodios de la serie, y los enemigos son ahora más potentes y malvados si cabe. Los efectos especiales en materia de armamento resultan también más impresionantes.

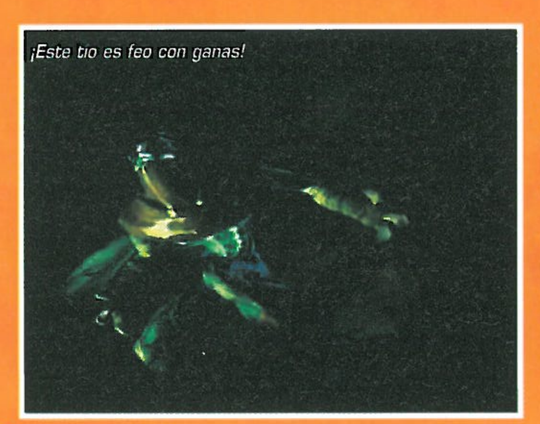
Las batallas se efectúan a través del clásico sistema de juego por turnos. Cada personaje dispone de un menú de ítems, ataques y magi,a pero ha desaparecido el sistema de 'Materia' que permitía manejar la misteriosa energía Makoh en *FFVII*. De todas formas, seguro que esta ausencia quedará perfectamente compensada por la posibilidad de invocar monstruos como Bahamaut, Leviathan y Shirva, que servirán de ayuda en las cruentas batallas de *FFVIII*.

LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER

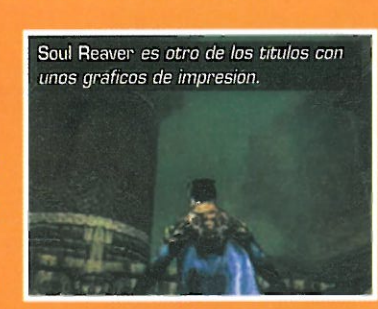
NO TODOS LOS VAMPIROS TRABAJAN PARA HACIENDA

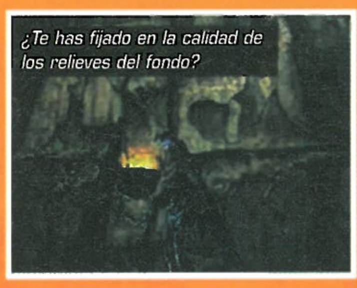
Editor:	**Cristal Dynamics**
Distribuidor:	**Ya se verá**
Disponible:	**Febrero 1999**

Muchos aficionados a los juegos de rol celebraron la aparición del *Legacy of Kain* original y permanecieron largo tiempo absorbidos por él. *Soul Reaver*, la segunda parte que está desarrollando Crystal Dynamics, introduce un buen número de cambios con respecto al primero. La historia, por ejemplo, se inicia un milenio después de que Lord Kain estableciera su cuartel general en las ruinas de los Pilares de Nosgoth e iniciara la conquista del mundo. La destrucción de la humanidad ya se ha consumado y los pocos supervivientes están totalmente bajo control de los vampiros. A diferencia de tantos otros juegos en los que debes representar al clásico héroe que salva a la humanidad de los malos, *Legacy of Kain 2* te permite controlar personajes tan alejados del bien como el tenebroso Raziel, lugarteniente de Lord Kain, que sobrevive devorando almas. Aunque habrá que ir con cuidado con lo que se hace, ya que los personajes controlados por la inteligencia artificial recuerdan las acciones del jugador y las tienen en cuenta a la hora de relacionarse con su personaje.


¡Este tío es feo con ganas!

Los escenarios, además de renovarse completamente por exigencias de la nueva trama, ahora están hechos con polígonos y, además, se ha sustituido el punto de vista isométrico por una perspectiva en tercera persona. Y es que en el nuevo título los jugadores encontrarán gráficos de alta resolución, efectos realistas como la luz dinámica, y un entorno tridimensional que podrá ser recorrido sin restricciones. La cámara tampoco presentará limitaciones y la escena podrá observarse a 360º.


Soul Reaver es otro de los títulos con unos gráficos de impresión.


¿Te has fijado en la calidad de los relieves del fondo?

Se podrá jugar en cinco clanes diferentes de vampiros y efectuar acciones como saltar, volar, arrastrarse, correr, luchar en combates cuerpo a cuerpo, hacer pleno uso de las armas y los poderes mágicos e, incluso, resolver diversos puzzles. Aunque el sistema de control del personaje es similar al de otros títulos con entornos 3D libres, requiere cierto tiempo de adaptación. En definitiva, a *Legacy of Kain 2: Soul Reaver* no le faltan ingredientes para ser tanto o más adictivo que su predecesor.

THE LEGEND OF LEGAIA

Editor:	Sony
Distribuidor:	Sony
Disponible:	Es un misterio

TONTEANDO CON LOBOS

Alcanzar la primera posición en las listas de los diez juegos más vendidos en Japón es una tarjeta de presentación que muchos títulos querrían para sí. *The Legend of Legaia* es el nombre del juego que Sony ha lanzado recientemente al mercado japonés y que ha logrado tamaña hazaña.

Estamos hablando, una vez más, de un juego de aventuras de rol cuya historia se emplaza en un tiempo futuro, donde la salud del planeta ha llegado a un punto crítico. La acción destructiva del hombre ha desencadenado fenómenos extraños. Así, una niebla misteriosa ha comenzado a cubrir diversas zonas de la Tierra y, allí donde se ha asentado, ha convertido a las personas normales en monstruos asesinos que acechan en las sombras. Pero que nadie se preocupe: seis heróicos personajes trabajarán para que todo vuelva a la normalidad. Sus nombres son Vann, Noa, Ghara, May, Songhi y Teruma. Vann es un joven de15 años tranquilo a quien no le gusta luchar. Noa, más joven que Vann, creció en estado salvaje y fue criada por lobos. Ghara es el más viejo del grupo y creció en un monasterio. Allí aprendió a controlar el cuerpo a través de la mente. May es una adolescente que se siente atraída por Vann; normalmente es muy educada, pero cuando pierde los estribos se transforma. Songhi es un guerrero que se educó en el mismo monasterio de Ghara, aunque es de naturaleza muy celosa. Teruma es un lobo gigantesco que tiene la habilidad de hablar con los humanos. Él fue uno de los lobos que crió a Noah. Otros elementos esenciales en la trama son los dos centros de poder: el Taiju y el Kiri. El Taiju es un árbol de gigantescas proporciones que es el foco de poder de nuestros héroes. El Kiri, por el contrario, es el centro del que emergen la niebla y los monstruos. Los jugadores cuentan durante el juego con la ayuda de aliados que les indican el camino correcto a seguir, incluso a través de la espesa niebla. Los gráficos tridimensionales de *The Legend of Legaia* se generan en tiempo real y están construidos a partir de polígonos a los que se les han aplicado mapas de textura y tonalidades Gouraud. Por su parte, el sistema de lucha especial denominado T.A.S. (Tactical Arts System) es una de las claves del juego e incorpora enfrentamientos propios de los juegos de lucha al estilo de *Street Fighter*. Lo demás ya se verá...


El aspecto de los personajes es un poco infantil.


Las escenas de lucha no están nada mal, ¿eh?


Legend of Legaia contiene un sistema de combate especial denominado TAS.

PARASITE EVE

UN MIEDO QUE TE CRUJES

Editor:	Squaresoft
Distribuidor:	Sony
Disponible:	2ª mitad 1999

Parece que a Squaresoft los juegos de rol le van como anillo al dedo. Aparte del nuevo episodio de *Final Fantasy* —que en la página anterior de esta misma sección os comentábamos que están preparando—, este desarrollador también está trabajando desde hace ya algún tiempo en otro título perteneciente a este mismo género. Se trata de *Parasite Eve*.

La trama de este juego está inspirada en la novela japonesa *Mitocondería*, que es un relato de la dura batalla que entablan las especies humana y unos extraños organismos denominados 'mitocondrias'. Al parecer, este organismo parasitario existe en todos los humanos, pero a partir de un momento determinado decide atacar a su huésped y, para ello, cambia su código de ADN y absorbe sus células. Sólo Eve tiene control sobre estos organismos, aunque nadie sabe quién es ella y qué es lo que quiere.

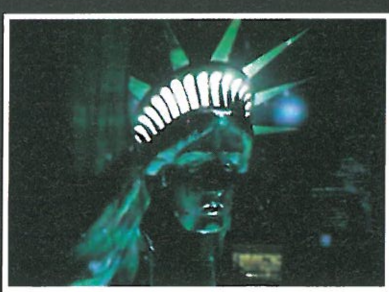
El personaje principal que se enfrentará al misterio es Ayla Brea, una investigadora privada que trabaja para el departamento de policía de Nueva York. Para salvar a la humanidad, Ayla contará con la ayuda de Daniel "Bo" Dallas, un policía veterano que actúa como su tutor, y de Kunihiko Maeda, un científico que trabaja en el laboratorio farmacéutico de una universidad japonesa, entre otros personajes.

La combinación de fórmulas que ya han dado buenos resultados en el mercado con elementos originales pueden convertir este título en un nuevo éxito de Squaresoft. Y es que el juego tiene mucho de *Resident Evil 2* y de *Final Fantasy*, , dos títulos con solvencia contrastada.

La atmósfera tensa y angustiosa de los escenarios, junto con el aspecto terrorífico de los enemigos controlados por las mitocondrias —entre los que se cuentan ratas mutantes, serpientes venenosas y monos con muy malas pulgas— nos recuerda al clima terrorífico de *Resident Evil 2*. Por otra parte, el sistema de combate es muy similar al de *Final Fantasy VII* aunque *Parasite Eve* añade a dicho sistema nuevas prestaciones, como la opción para eludir el ataque enemigo o la posibilidad de encarar a los malos desde la posición que consideres más ventajosa para atacarlos.



Parasite Eve pone a tu alcance todo un arsenal.


La historia transcurre en Nueva York.


La protagonista tiene todo bajo control.

RAT ATTACK

MARDITO'H ROEDORE'H...

Editor:	**Pure**
Distribuidor:	**Proein**
Disponible:	**Ni se sabe**

Si algunos de los enemigos de *Parasite Eve* eran ratas mutantes, en *Rat Attack* las ratas vuelven a ser protagonistas de excepción. Y es que el objetivo principal del nuevo título de Mindscape es matar ratas.

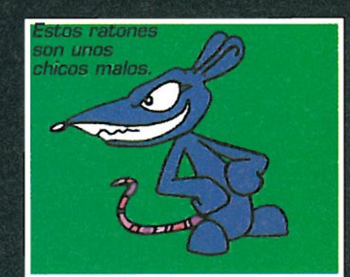
Los jugadores deberán elegir entre uno de los ocho modelos gatunos disponibles (cada uno de ellos con características diferentes) y ponerse zarpas a la obra. Los ratones del espacio Washington y Jefferson viajan a la Tierra con intención de someterla. Para lograrlo, cuentan con un inmenso ejército de ratas —en el juego existen 10 tipos diferentes de ratas— que invadirán y destruirán todo lo que se encuentre en su camino. Por suerte, la humanidad cuenta con la inestimable ayuda de los *Scratch Cats*, una banda felina de luchadores dispuestos a proteger el planeta. Este equipo de elite está bajo las órdenes del Profesor Julius, un científico que los proveerá de instrumentos adecuados para cumplir con su tarea. Aunque por instrumentos de exterminio que no quede, porque los jugadores podrán blandir contra los malditos roedores herramientas tan mortíferas como un microondas, un cortacésped o una batidora. Que nadie crea, sin embargo, que la existencia de los felinos es un camino de rosas porque los roedores o el perro Bennett pueden golpearlos y matarlos (de todos modos tienen siete vidas, como es preceptivo).

Rat Attack ofrece una perspectiva en tercera persona y gráficos en alta resolución. Además, proporciona subjuegos y opciones multijugador que pueden hacer todavía más divertido el juego. En las partidas multijugador, los jugadores deberán competir para atrapar las ratas antes que los demás y si participan hasta cuatro usuarios podrán ver toda la acción a pantalla completa (sin necesidad de recurrir a modos de pantalla partida).

Los numerosos escenarios de *Rat Attack*, entre los que se incluyen una cocina, un jardín o una sala de estar, junto con la propia situación argumental de este título nos traen a la memoria inevitablemente las divertidas aventuras de los personajes de dibujos animados Tom y Jerry.

Con *Rat Attack*, los desarrolladores quieren recuperar el más puro estilo arcade que tanto éxito cosechó con los primeros videojuegos. Y a juzgar por lo que hemos podido ver parece que lo están consiguiendo.

¡Me los cargaré a zarpazo limpio!



Estos ratones son unos chicos malos.



Los escenarios son variados y hay múltiples niveles.

SILENT HILL

ZOMBIS ZUMBAOS

Editor:	**Konami**
Distribuidor:	**Konami**
Disponible:	**Febrero 1999**

Resident Evil ha marcado la pauta para muchos juegos que han aparecido posteriormente y su planteamiento se ha convertido en una fórmula de éxito: un entorno terrorífico, una jugabilidad realista y una buena historia. *Silent Hill*, la primera incursión de Konami en el género del terror, parece incluir todos esos ingredientes.

De entrada, si en muchos videojuegos la historia es un mero pretexto para comenzar a repartir mamporros a discreción; en *Silent Hill*, en cambio, la trama es una parte esencial del juego que lo acompaña de principio a fin.

El punto de partida es un accidente de tráfico que sufren Harry Mason y su hija. Cuando el protagonista despierta conmocionado descubre que su hija ha desaparecido. Harry se acerca en busca de ayuda a Silent Hill, la ciudad más próxima. El problema es que la población de esta pequeña localidad también ha desaparecido y su lugar ha sido ocupado por una legión de zombis asesinos.

El título que está ultimando Konami sumergirá a los jugadores en un mundo hostil, denso y terrorífico, repleto de zonas en penumbra, monstruos espantosos y enigmas para resolver.

Toda la acción del juego acontece en tiempo real —incluidos los combates— y se visualiza adecuadamente a través de los movimientos dinámicos de cámara mediante una perspectiva en tercera persona.

Los gráficos son plenamente tridimensionales y, si en *Resident Evil* los fondos estaban prerenderizados, en *Silent Hill* los escenarios son totalmente poligonales. La luz ilumina algunas zonas, mientras que otras se mantienen en penumbra y sólo pueden verse con una linterna.

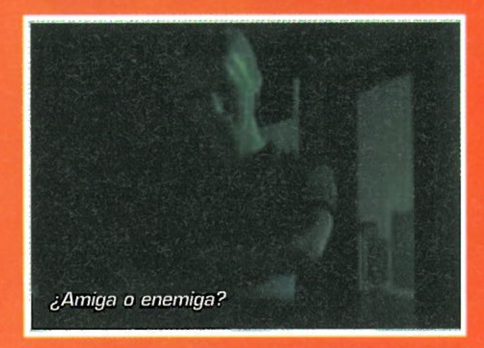
La niebla es una constante en muchos escenarios.

Además, muchos escenarios están cubiertos por una espesa niebla.

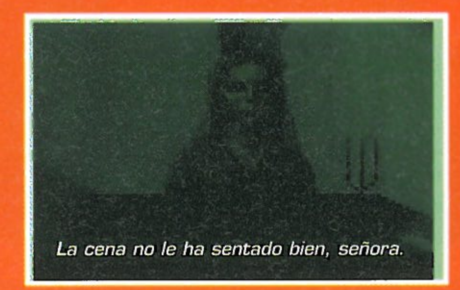
En su recorrido, los jugadores podrán también acceder a un buen número de armas, ítems y herramientas que les ayudarán a sobrevivir en ese entorno hostil.

Un tema aparte son las escenas de transición. Tales secuencias han sido creadas a partir de avanzadas técnicas de captura de movimientos que les proporcionan un aspecto notablemente realista.

La combinación de gráficos de fábula, acción en tiempo real, un argumento *gore* y escenas de transición de las que hacen época, hacen que *Silent Hill* esté llamado a renovar un género en el que hasta el momento continúa reinando *Resident Evil*.



¿Amiga o enemiga?

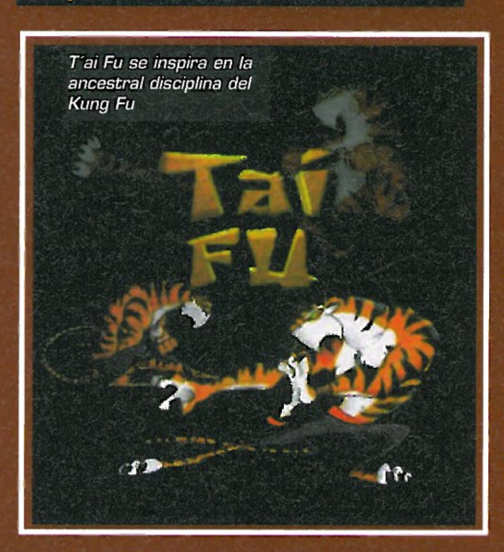


La cena no le ha sentado bien, señora.

T'AI FU: WRATH OF THE TIGER

AQUÍ HUELE A TIGRE

Editor:	id Software
Distribuidor:	Proein
Disponible:	Cuando esté listo



T'ai Fu se inspira en la ancestral disciplina del Kung Fu

T'ai Fu es un juego de acción 3D compuesto por 20 niveles de juego y una perspectiva en tercera persona. T'ai, el personaje principal, es un luchador de Kung Fu chino y el último superviviente del Clan del Tigre que fue injustamente acusado del asesinato de los Monjes Panda. T'ai deberá limpiar su nombre y el de su estirpe y, para ello, deberá enfrentarse a poderosos enemigos pertenecientes a clanes rivales como el de las serpientes, monos y leopardos que luchan con superhabilidades inspiradas en las leyendas chinas.

T'ai Fu se desenvuelve en numerosos entornos exóticos como densas florestas de bambú, ríos, palacios orientales y montañas sagradas. Los personajes del juego, representados en forma de animales con aspecto antropomórfico, disponen de más de 100 movimientos inspirados de forma fidedigna en auténticos movimientos de lucha del Kung Fu, el ancestral arte marcial chino. Las animaciones se mueven en tiempo real y de forma fluida. También los juegos de luces y los efectos de las explosiones resultan impresionantes. Mucho tiene que ver con estos resultados la utilización de la tecnología Morph X de DreamWorks, que ya aplicó en el juego *The Lost World: Jurassic Park*. Asimismo, los personajes han sido diseñados de forma impecable y se les ha aplicado coloridos mapas de textura y suavizado. Por su parte, los ángulos de cámara son cinemáticos, con lo que la perspectiva se mueve para adaptarse a la acción.

Aunque el argumento no resulta especialmente original, lo cierto es que el aspecto brillante y colorido de los escenarios y de los personajes lo convierten en un título muy prometedor.


Los gráficos del juego son BUENÍSIMOS.


Los personajes son animales con aspecto antropomórfico.

TOMORROW NEVER DIES

¡QUITA *P'ALLÁ*, N64!

Editor:	Black Ops
Distribuidor:	MGM
Disponible:	2ª mitad 1999

Pese al gran éxito que obtuvo *Goldeneye* en Nintendo64, MGM interactive sorprendió a propios y extraños al decidir desarrollar su continuación para PlayStation y para PC, sin que esté previsto que aparezca en algún momento para la consola de Nintendo. El cambio de estrategia de MGM ha implicado además la sustitución de Rare, el equipo creador de *Goldeneye*, por los desarrolladores de Black Ops, responsables de títulos como *Treasures of the Deep*.

Tomorrow Never Dies no se ciñe a la trama argumental de la película de la que adopta el nombre —de hecho, el argumento del juego comienza precisamente donde acaba el film—. Este título, en realidad, pretende transportar al mundo de los videojuegos los ingredientes que caracterizan todas las aventuras de James Bond: acción, espionaje, equipo de tecnología avanzada y, cómo no, muchas mujeres.

En el mismo juego se encuentran mezclados el género de aventura y el de acción. Cada nivel dispondrá de múltiples objetivos y las misiones de espionaje incluyen acciones de sabotaje, destrucción de objetivos con explosivos dotados de mecanismos de tiempo e incursiones para fotografiar documentos secretos del enemigo. Los escenarios son muy variados: desde pistas de alta montaña nevadas hasta ruinas sumergidas en el agua, pasando por los imprescindibles campamentos enemigos. En ellos 007 podrá esquiar, nadar, sumergirse, saltar con paracaídas desde un avión o conducir vehículos, por decir sólo algunas de las posibilidades que tendrá el protagonista.

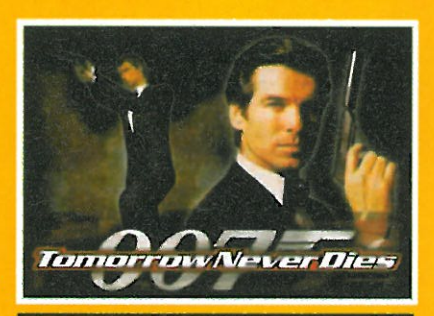
Y para ayudar a James Bond a cumplir sus objetivos, nada como un equipo de tecnología avanzada entre el que se cuenta la nueva Walther PPP9, esquís retractables, microcámaras y gafas infrarrojas.

Aunque existen personajes no jugables que contribuirán a desarrollar la trama y aportar información al jugador, en ciertas misiones del juego podrás controlar a personajes distintos de James Bond.

Tomorrow Never Dies dispondrá de dos perspectivas alternativas: la subjetiva y la perspectiva en tercera persona. Esta última, al ofrecer una visión de Bond, permite en consecuencia un mejor control cuando quieres realizar un trabajo de espionaje como avanzar sigilosamente pegado a la pared.

Y si esto te parece poco, *Tomorrow Never Dies* también permitirá combates multijugador.

Está claro que este primer juego de Bond para PlayStation puede ser todo un éxito, y es que no es probable que estemos ante otro intento fallido de conversión de películas en juegos.



Tomorrow Never Dies *se inspira en el conjunto de películas de James Bond.*


Tranquilos chicos, tengo todo el campamento rodeado.


Tengo a esta chati en el punto de mira.




FIASCO CUTRILLO PASABLE POTENTE GENIAL

EN ÓRBITA

psx

análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis

CRASH BANDICOOT 3: WARPED

EL REGRESO DEL MARSUPIAL MÁS FAMOSO DE LA PLAY.

Editor:	**Naughty Dog**
Distribuidor:	**Sony**
Precio:	**8.990 pesetas**

Crash Bandicoot ha sido uno de los títulos que más éxito han cosechado desde la aparición de la PlayStation. Y, si las consolas rivales han asociado su imagen a la de algún personaje emblemático como Mario o Sonic, lo más parecido a una mascota capaz de representar a la máquina de Sony es, sin lugar a dudas, el simpático marsupial que protagoniza este juego.

La filosofía de *Crash Bandicoot 3* no se aleja de sus antecesores. Sigue tratándose de un genuino juego de plataformas en el que lo fundamental es superar obstáculos y recoger ítems por doquier. Sin embargo, esta vez nuestro amigo puede efectuar nuevos movimientos —como el giro en torbellino o el salto mortal— que imprimen más rapidez a sus desplazamientos y le permiten acceder a los niveles secretos de los diferentes recorridos.

Otra novedad es que, por primera vez, Coco —la hermana pequeña de Crash— toma parte activa en el juego. Ella es la protagonista de diversas pantallas y demuestra su destreza avanzando por circuitos a lomos de un tigre o pilotando una divertida moto de agua. Pero estos no son los únicos medios de transporte que utilizan los protagonistas; también hay minipropulsores submarinos, motocicletas, aeroplanos e, incluso, un Tiranosurus Rex.

Crash Bandicoot 3 retoma la historia de la lucha contra Cortex allí donde quedó: frustrados sus dos anteriores intentos de acabar con el planeta, el malévolo Cortex debe ahora viajar a través del tiempo y el espacio para recuperar las gemas y piedras preciosas que perdió. Crash y su hermana Coco se convierten en improvisados viajeros con el objetivo de impedir que el malo se salga con la suya. Este argumento justifica la creación de una amplia variedad de escenarios, ambientados en distintas épocas y lugares, que enriquecen esta tercera entrega de la saga y permiten al jugador darse un paseo por escenarios tan peculiares como la Muralla China o la Atlántida, y épocas tan remotas como la Prehistoria o la Edad Media. Pero lo mejor es que los escenarios, además de imaginativos, presentan un aspecto soberbio.

Y es que el apartado gráfico de *Crash Bandicoot 3* es sobresaliente. Los paisajes son amplios y coloridos, y los objetos situados al fondo son perfectamente perceptibles. Los diseñadores no han olvidado los detalles y han completado el diseño de la ambientación con numerosos efectos, como los reflejos de luz o las ondas y el chapoteo que provocas al pasar por el agua. Los personajes se mueven de forma fluida y su aspecto ha sido depurado suavizando los polígonos. La sensación que producen estos gráficos es la de encontrarse sumergido en una película de dibujos animados.

Unos dragones serpenteantes boicotean tu "plácido" recorrido turístico por la Gran Muralla.

Una moto de agua y un barco pirata: anacrónico, pero bonito.

Las intenciones del Triceratops son claras: devolver a Crash a las 2D.

Crash Bandicoot 3 tiene licencia para volar muy alto.

¿Acaso es esto una *road movie*?

Qué risa, Marialuisa

El humor es también un protagonista destacado de este título; sólo hay que ver cómo mueren los personajes: besados por ranas que se convierten en príncipes o chamuscados por descargas eléctricas de órdago, por citar tan sólo un par de ejemplos. Por otra parte, dentro de los escenarios pueden hallarse subjuegos que rompen la linealidad y reducen la tensión provocada por la trepidante acción principal. Estos pequeños ejercicios suelen ser circuitos simples que avanzan según la perspectiva lateral propia de los juegos de plataforma más tradicionales.

Respecto a las anteriores versiones de *Crash Bandicoot*, es innegable que se ha producido una mejora notable de varios aspectos: los gráficos, el sonido y la propia jugabilidad, básicamente. Pero por muy tridimensionales que sean los gráficos y por mucho que los escenarios estén más abiertos que en las dos primeras partes del juego, sigues sin poder desplazarte por cualquier lugar del escenario y debes ajustarte al trazado predeterminado. Así pues, *Crash Bandicoot 3* sigue siendo excesivamente lineal en relación a otros títulos 3D de su misma generación tecnológica.

La perspectiva de cámara que recoge la acción puede pasar en un mismo circuito de una visión posterior del personaje a una visión lateral —o incluso frontal— del mismo. Esto puede interpretarse como un elemento que rompe la monotonía de un ángulo fijo, pero también puede provocar cierta desorientación en el jugador durante unos instantes. En todo caso, todo esto no son más que pequeños inconvenientes que no estropean lo que *Crash Bandicoot 3* es en definitiva: un gran plataformas y una espléndida alternativa a los típicos títulos de tiros y sangre a borbotones.

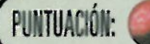


- **Gráficos excelentes**
- **Ambientes variados**
- **Divertido y trepidante**



- **Demasiado lineal**
- **La idea comienza a agotarse**
- **Los cambios de perspectiva desorientan**

PUNTUACIÓN:





TOCA 2 TOURING CARS

Editor:	**Codemasters**
Distribuidor:	**Proein**
Precio:	**8.990 pesetas**

DONDE HAYA UN BUEN UTILITARIO, QUE SE QUITEN LA FÓRMULA 1 Y LOS PESADOS MONSTER TRUCKS.

No nos lo digas: has exprimido *Toca Touring Car Championship* hasta la última gota con los trucos y consejos del *Libro de Ruta* que publicamos en el número 1 de PLANETSTATION. Pues nada, hombre, no te preocupes: su relevo ya ha hecho acto de aparición en el mercado.

Al igual que sucedía con el primer título de la saga, esta secuela incluye los equipos oficiales, automóviles y circuitos que toman parte en la British Touring Car Competition (BTCC), sólo que esta vez son los del 98.

Lo mejor es circular por el asfalto, aunque... ejem... no siempre resulta fácil.

TOCA 2: el desafío... ¡ortográfico!

Defasio

Como extra, *TOCA 2* incorpora nueve pistas localizadas en diferentes lugares del mundo y siete coches deportivos, entre los que se cuentan modelos como el Jaguar XJ220 o el TVR de 12 velocidades.

El fabricante Codemasters ha concentrado gran parte de sus esfuerzos no sólo en reproducir fielmente vehículos y circuitos, sino también en recrear con el máximo realismo posible los aspectos mecánicos del automovilismo. De este modo, los programadores han conseguido que *TOCA 2* proporcione un elevado grado de control sobre elementos como la suspensión o los neumáticos, dos variables que repercuten directamente en la manejo del vehículo.

El aspecto realista de los coches permite que en la carrocería se puedan distinguir incluso las pegatinas de los patrocinadores, y por otra parte reproduce las características y prestaciones distintivas de cada modelo. En *TOCA 2* se reflejan incluso los daños sufridos a causa de las colisiones: en nuestras pruebas descubrimos que era posible romper el parabrisas, hacer saltar el capó y lograr que el motor echara humo (¡da gusto tener el coche "a todo riesgo"!). Sin embargo, a pesar de la apuesta por el realismo del juego, resulta algo chocante (y nunca mejor dicho) que después de muchos golpes y desperfectos, un auto continúe funcionando sin problemas. Además, las sensaciones de conducción que el juego transmite al piloto no son tan vívidas como las que hemos experimentado hace poco con algún otro título, como por ejemplo *Colin McRae Rally*.

La información de cada pista indica, entre otras cosas, qué coche ha sido más rápido.

¡Blub! Y se hizo la vegetación

Sin duda, *TOCA 2* ha introducido mejoras significativas en el apartado gráfico con respecto a su predecesor. No sólo los paisajes, los circuitos y los vehículos muestran un aspecto excelente: detalles como los efectos de las colisiones, las marcas e incluso el humo de las derrapadas en el asfalto o los reflejos de luz resultan todo un acierto. Lo único negativo desde el punto de vista gráfico es que el redibujado del paisaje adolece de un cierto retraso cuando el vehículo avanza por el circuito: en lugar de aumentar de tamaño poco a poco a medida que uno se acerca, los árboles crecen de repente por generación espontánea a unos 50 metros por delante del piloto.

La información que se muestra en pantalla durante la competición permite conocer el tiempo que estás realizando y la vuelta en la que te encuentras. Además, los espejos retrovisores te ponen sobre aviso de los competidores que te pisan los talones, y la alternancia de las diferentes perspectivas de cámara puede proporcionarte una buena visión de conjunto. Entre los diversos ángulos de cámara de *TOCA 2* se incluye una perspectiva subjetiva del conductor y, al final de la carrera, existe la posibilidad de reproducir el vídeo de la etapa. Una prestación para regodearte en tus actuaciones estelares.

Otro de los aciertos de *TOCA 2* es la abundancia de opciones puestas a disposición del jugador. Gracias a ellas, es posible escoger entre diferentes modalidades de juego, varios niveles de dificultad, diversos modelos de automóvil y su configuración, unos cuantos circuitos y diferentes condiciones meteorológicas. Resulta sorprendente experimentar hasta qué punto afecta el clima a la maniobrabilidad del automóvil. En cuanto a las modalidades de juego, el jugador o jugadores pueden optar, entre otras posibilidades, por realizar todas las etapas del campeonato, competir en modo arcade, efectuar recorridos de prueba o jugar en modo multijugador (hasta dos jugadores en modo de pantalla partida o hasta cuatro en red). La secuela de *Toca Touring Car Championship* dispone de todos los ingredientes para dejar un buen sabor de boca a los incondicionales de las carreras de automóviles. No obstante, queda por ver cuál será la respuesta del público después de la reciente aparición de títulos tan sobresalientes como *Colin McRae Rally* o *Gran Turismo*.

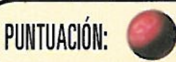
El aspecto gráfico de este simulador es una de sus principales virtudes.



- **Buenos gráficos**
- **Múltiples opciones**
- **Realista...**



- **...aunque no siempre**
- **Redibujado lento**
- **Poco original**

PUNTUACIÓN:   

TOMB RAIDER 3

Editor:	Eidos
Distribuidor:	Proein
Precio:	8.990 pesetas

LARA DEMUESTRA EL TEOREMA DE LAS DOS CARRETAS.

A Lara le han salido algunos polígonos nuevos y dos orejas, pero la tercera parte de sus aventuras aporta poco más. Tras una secuencia previa interpretada por acartonados *clics* que plantean de una forma un tanto confusa el punto de partida de la historia, entramos en un juego que repite la fórmula de las dos anteriores entregas de esta saga sin presentar demasiadas novedades. Antes de comenzar a brincar por los escenarios, que son bastante más variados que en *Tomb Raider II*, percibimos un par de cambios en los controles. *Tomb Raider III* es compatible con el pad analógico y a la gama de movimientos de Lara se incorpora una nueva pirueta: con el botón L2 se agacha y, en combinación con el pad direccional, se pone a reptar. Lara también tiene una nueva capacidad de *sprint*, cuando lleva unos segundos al galope, empieza a correr a tumba abierta durante un intervalo limitado (que se indica en pantalla con una barra similar a la del oxígeno del que dispone cuando bucea). El resto, todo igual: corre, salta, se revuelca y mueve la trenza de un lado para otro.

Los escenarios son nuevos y, según Core Design, el motor del juego se ha renovado para ofrecer efectos de todo tipo: meteorológicos (lluvia, nieve y niebla), transparencias, sombras, iluminación, partículas e incluso paisajes más minuciosos. Gracias a algunos de estos efectos —los de iluminación, por ejemplo—, *Tomb Raider III* tiene detalles mucho mejores que las anteriores aventuras de Lara Croft; pero si todo esto se observa con un ojo crítico, la verdad es que no se percibe una mejora excesiva con respecto a las anteriores entregas. Y es que los gráficos de *Tomb Raider* fueron revolucionarios y espectaculares en 1996, pero hoy ya no mantienen demasiado bien el tipo ante la competencia de cierto software mucho más avanzado, como el de *Metal Gear Solid, Abe's Exoddus* o *Medievil*. Así, los píxels siguen siendo los reyes de la pista en *TR III*, pese a que la resolución se ha aumentado de 384 x 240 a 512 x 240.

Baza segura

Los programadores se han limitado, pues, a apostar por una baza segura. Los incondicionales de Lara no se sentirán defraudados porque allí está la niña de sus ojos. Sin embargo, es una pena que el fabricante no haya aprovechado el tirón de que ya gozaba el juego para currárselo un poco más y hacer que la última entrega de *Tomb Raider* dejara un mejor sabor de boca. En lugar de dar un salto cualitativo, Core ha ido a lo fácil y se ha limitado a explotar un poco más a la gallina de los huevos de oro.

Aparte de la ya mencionada habilidad de Lara para reptar y correr a tope, hay más armas, nuevos efectos atmosféricos y un sonido más cuidado (que esta vez varía en función de la superficie que Lara esté pisando). Aunque son significativas, estas mejoras no consiguen evitar la sensación de que se trata de "más de lo mismo"...; esto no significa que no te vaya a gustar, sobre todo si perteneces a la legión de seguidores acérrimos de Lara Croft, pero hay que aceptar que no hay más cera que la que arde.

Quizá el único cambio conceptual sea la menor linealidad de las misiones. Otras cosas, como el perfeccionamiento del sistema de cámara, se han quedado en el tintero; en lugar de actualizar el planteamiento y optar, por ejemplo, por una combinación de perspectivas en primera y tercera persona (como en *Metal Gear Solid*), *TR III* sigue mostrándolo todo por encima del hombro de Lara. Aunque quizá lo de "todo" resulte excesivo, ya que en muchas ocasiones al activar la función 'mirar', la trenza de Lara ocupa más pantalla que el suelo o lo que sea que desees ver. La cámara tampoco resulta demasiado fácil de gobernar y, en algunos casos, presenta giros algo molestos.

Lara vuelve a casa por Navidad

El éxito de la última aventura de la musa de PlayStation es inevitable. Con las Navidades y los Reyes a la vista, lo más probable es que *Tomb Raider III* ocupe un buen lugar entre *Los 10 más vendidos* del próximo mes. Y es indudable que no sólo se comprará y se regalará, sino que también se jugará. A pesar de que el juego sea más bien decepcionante desde el punto de vista técnico, no deja de ser un título entretenido y desafiante. Pronosticamos, pues, un buen montón de horas de Lara en miles de consolas.



Nos habían contado muchas cosas de la India, pero nadie nos había dicho que fuera tan pixelada...

El márketing hace milagros: Lara Croft ha sido nombrada "embajadora científica del Reino Unido". ¡Va en serio!



- **Al fin y al cabo, es Ella**
- **Desarrollo menos lineal**
- **Aventuras garantizadas**



- **Festival de píxels**
- **Ninguna innovación radical**
- **Perspectiva obsoleta**

PUNTUACIÓN:

COOL BOARDERS 3

Editor:	Idol Minds / 989 Studios
Distribuidor:	Sony
Precio:	7.990 pesetas

O CÓMO PRACTICAR UN DEPORTE DE INVIERNO FRENTE A LA CHIMENEA DE TU CASA.

La aparición de *Cool Boarders* fue la primera piedra de un nuevo subgénero deportivo en el mundo de la PlayStation: los simuladores de *snowboard*. A partir de ahí, otros títulos de planteamiento similar han aparecido en el mercado, pero ninguno de ellos ha impedido que *Cool Boarders* le siguiera sacando jugo al asunto con una segunda y una tercera parte que recientemente ha pasado a engrosar la lista de simuladores deportivos.

Cool Boarders 3 ha sido desarrollada conjuntamente por Idol Minds y 989 Studios, un equipo de programadores distinto del que se encargó de crear las anteriores entregas. Además de modificar totalmente el sistema de control del juego, este equipo ha diseñado un nuevo motor gráfico y ha procurado diseñar un entorno realista. La representación de la nieve, los árboles, las rocas y la orografía se ha cuidado hasta el más mínimo detalle. También contribuye a generar esta atmósfera realista la incorporación de efectos gráficos como el de la nieve que sale despedida cuando el personaje realiza un viraje pronunciado, o las diversas condiciones climáticas en las que los jugadores deben competir.

Sin embargo, los aciertos en el apartado gráfico quedan en parte desvirtuados por el aspecto tosco y excesivamente poligonal que exhiben tanto los personajes como los objetos que se muestran en primer plano. Además, en la programación del juego se han dejado algunas aristas por limar: en una ocasión, el personaje que controlábamos durante nuestras pruebas chocó contra una casa de madera que había en el circuito y desapareció de medio cuerpo. ¿Te imaginas la sorpresa de los habitantes de la casa? En fin...

La música aporta ritmo al desarrollo de la acción y los efectos de sonido —como el ruido de la tabla *rascando* la nieve— acentúan la sensación de realismo que los creadores de esta tercera entrega se han esmerado en conseguir.

Las pistas ofrecen rutas alternativas y son más anchas que en las dos primeras partes de *Cool Boarders*. Asimismo, presentan múltiples obstáculos —tanto naturales como artificiales— que incrementan la dificultad del recorrido y, por supuesto, la emoción.

Los movimientos de los personajes, generados a partir de técnicas de captura de movimiento, son razonablemente fluidos, incluso cuando compites contra otros jugadores o contra oponentes dirigidos por la CPU. El control de tales movimientos mediante el pad no es una tarea especialmente complicada, a pesar de que, a veces, uno tiene la impresión de que el personaje no responde adecuadamente a sus órdenes. En compensación, *Cool Boarders 3* proporciona nada menos que 34 movimientos, entre los que se cuentan espectaculares giros y piruetas en el aire.

Opciones a mansalva

Pero la variedad no se restringe a los movimientos: *Cool Boarders 3* también te ofrece un buen menú de opciones en otros ámbitos. En primer lugar, puedes elegir entre tres modalidades de juego que te permitirán tomar parte en eventos independientes, hacer prácticas o participar en una competición en toda regla compuesta por seis pruebas de dificultad endiablada. Aparte de esto, los jugadores disponen en total de 36 circuitos diferentes y pueden descender por cinco singulares montañas del mundo, incluido el Everest.

El juego presenta tres niveles de dificultad y permite escoger entre 20 personajes —cada uno con su propia técnica— y entre 20 tablas de *snowboard* auténticas. Por otra parte, *Cool Boarders 3* no condena a los usuarios a competir exclusivamente contra la máquina: además del modo de pantalla partida para dos jugadores, este título está preparado para sesiones multijugador por cable de enlace y MultiTap.

Cool Boarders 3 también incluye una extravagante prestación: puedes atizar guantazos a tus contrincantes mientras compites. Aunque esto pueda resultar divertido durante las partidas multijugador, recuerda que se trata de una táctica totalmente antideportiva y que PlanetStation no te recomienda en absoluto ponerla en práctica fuera de las pantallas de tu televisor. De todas formas, está claro que, con golpes o sin ellos, este título convencerá a los fanáticos a esta disciplina deportiva y a los aficionados de los simuladores deportivos en general.


Cada invierno, el Jefe de Cierre de PlanetStation se escogorcia intentando hacer esto.


¡Uau! ¡Qué paisajes!


¿Listos para salir?


Cómo no, hay una opción Replay.


Muy bonito, chaval, pero de momento tienes "cero points".



Cada estilillo tiene su tablilla, y puedes escoger hasta 20 distintas.


- Original, a pesar de ser una tercera parte
- Pistas y pruebas variadas
- Piruetas divertidas


- Gráficos toscos en los primeros planos
- Ciertos errores de programación
- *¿Snowboard o Kickboxing?*

PUNTUACIÓN: 



DEVIL DICE

Editor:	Sony
Distribuidor:	Sony
Precio:	6.990 pesetas

¡ESTO ES UN INFIERNO! ECHA LOS DADOS Y CAMBIA TU SUERTE.

Oye, ¿este juego de qué va?

A ver qué tenemos hoy en el menú...

Si fallas, el diablillo se va... ¡al P.O.!

Avanza paso a paso en el modo Puzzle para conseguir la combinatoria adecuada.

¿Eres un incondicional de los juegos tipo *Tetris*? Entonces es muy probable que te guste *Devil Dice*. Pese a las resonancias infernales del título, en realidad se trata de un inofensivo puzzle con gráficos 3D en el que comparten protagonismo los dados y un pequeño diablillo que acompaña al jugador.

El objetivo de *Devil Dice* consiste fundamentalmente en agrupar los dados contenidos en un tablero de forma que sus respectivas caras superiores muestren el mismo valor (una cifra que se determina en cada partida). Para lograr tamaña gesta contarás con la ayuda de un simpático diablejo que empujará o hará rotar los dados en la dirección que tú le indiques.

Las diversas modalidades existentes en el juego introducen diversas variables, pero a lo largo de todas ellas se mantiene el planteamiento básico del juego tal como aquí ha sido reseñado. *Devil Dice* ofrece cuatro modos de juego diferentes que proporcionan una cierta variedad a un juego que, de por sí, tiene poco gancho. Estas cuatro modalidades son Trial, Battle, Wars y Puzzle. El primero es un desafío individual en el que los dados surgen continuamente en el tablero y debes hacerlos desaparecer antes de que ocupen todos los espacios del tablero. El segundo, Battle Mode, es una opción que permite competir contra otro jugador controlado por la CPU, el cual procurará por todos los medios ser más rápido que tu en la construcción de cadenas de dados. El modo Wars, por su parte, ofrece la posibilidad de realizar partidas multijugador. Con la ayuda de un dispositivo MultiTap pueden llegar a competir simultáneamente hasta cinco jugadores; todos ellos parten con una misma cantidad de puntos de vida y, cada vez que un jugador completa una cadena, el resto de contrincantes ven reducida su cantidad de puntos. Por último, la opción Puzzle funciona como si se tratase de un juego de estrategia por turnos: la alineación de los dados y su desaparición debe realizarse en un determinado número de pasos. Si cumples con tu objetivo, el tablero queda despejado y pasas a una pantalla superior. Por el contrario, una combinación equivocada de movimientos supondrá la repetición de dicha pantalla y la angustiosa ascensión celestial de tu ayudante diabólico.

Más difícil todavía

Normalmente, para resolver cualquier tipo de rompecabezas hay que exhibir reflejos y una cierta habilidad. Sin embargo, eso no basta en *Devil Dice*; además hay que poner a prueba nuestra capacidad para realizar cálculos numéricos con bastante rapidez, ya que también hay modos de juego contrarreloj. Ello contribuye a elevar el nivel de complejidad, que, de hecho, acaba resultando excesivo a pesar de que el jugador dispone de diferentes niveles de dificultad y de que existen modos menos complicados que otros.

Afortunadamente, el manual en línea de *Devil Dice* se encarga de hacer que el duro cometido de los jugadores no se convierta en una pesadilla. El completo libro de ayuda en pantalla incluye descripciones de los diferentes modos de juego existentes, movimientos, objetivos, técnicas y una serie de consejos para que dominar este endiablado título no resulte ser una misión imposible. Determinados apartados del manual ponen de relieve peculiaridades de los dados que resultan de ayuda para llevar tus estrategias a buen puerto. Informan, por ejemplo, de algo que todos los jugadores de dados de las películas de serie negra saben ya: que el resultado de la suma del valor de una cara más el de la cara opuesta es siempre 7. *Devil Dice* puede ser una elección idónea si te apasionan los juegos tipo puzzle y prefieres gastarte la pasta en un título de este género que en un sofisticado shoot´em up. Hay que reconocer, además, que sus gráficos tridimensionales y sus opciones multijugador revitalizan un género ligado a los inicios de los videojuegos, mientras que el personaje del pequeño diablillo, con sus graciosos movimientos y alaridos de angustia cuando pierdes, resulta simpático. Ahora bien, sé consciente de que vas a tener que invertir un buen número de horas para lograr unos resultados aceptables.



Devil Dice ofrece opciones multijugador, que siempre son de agradecer.

Duelo en el salvaje oeste.



- Puzzles en 3D
- En castellano
- Buen manual en línea

- Concepto simplón
- Dificultad excesiva
- Música martilleante

PUNTUACIÓN: 

BUST A GROOVE

PONTE EL PANTALÓN MARCAPAQUETES Y ARRASA EN LA PISTA.

Editor:	Sony
Distribuidor:	Sony
Precio:	7.990 pesetas

Se acabaron los tiempos en que lo que atraía a las chatis en la discoteca era apoyarse en una columna con el cubata en la mano y cara de duro. Ahora se vuelven a llevar los chicos danzarines, como en los tiempos de los guateques de los que tan grato recuerdo guardan nuestros padres. Eso sí: antes de hacer el ridículo en medio de la pista con tu total descoordinación y falta de ritmo, mejor que te entrenes un rato a los mandos de tu Play. Tiene su gracia ver al típico *colgao* que va al revés del mundo, pero luego las nenas se pirran por los reyes de la pista. ¿O es que no has visto *Dirty Dancing*?

Pues eso, ¡a bailar se ha dicho! Y ése es el primero de la larga lista de méritos que tiene *Bust a Groove*: su originalidad. Los shoot'em-ups, beat'em-ups, plataformas y demás le tendrán que hacer un lugar a partir de ahora en las estanterías a un nuevo género: los dance'em-ups. Basta ya de violencia y destrucción, ¡con lo bonito y relajante que es bailar! Aunque al principio puede poner un poco nerviosos a los novatos en el tema, todo sea dicho, ya que aprenderse los movimientos —combinaciones de botones que hay que pulsar— no es tarea fácil. Evidentemente, una barra que aparece en pantalla te indica lo que tienes que apretar, pero el truco está en que tienes que pulsarlo todo muy seguido y justo en el momento que toca. Y ese momento es cuando se iluminan los símbolos de los botones coincidiendo con el cuarto compás de la música.

Hay que practicar un poco para cogerle el tranquillo, pero la verdad es que merece la pena intentarlo, porque en cuanto le das unas veces seguidas te sientes vacilón y no puedes reprimir los instintos bailarines de tu cuerpo (en la Redacción de PLANETSTATION se han llegado a ver escenas verdaderamente patéticas...). Al principio basta con darle a un botón, pero luego aparecen combinaciones de varias teclas (entre flechas y símbolos) que exigen mucha rapidez de reflejos y habilidad. Si tienes facilidad para seguir el ritmo de la música puede resultar casi sencillo y, si no lo tienes, ¿a qué esperas para empezar a adquirirlo? *Bust a Groove* es una buena escuela de baile: servicio a domicilio por tan sólo 7.990 pesetas, con profesor particular y pista de baile incluida. Una de las opciones del juego es la de entrenamiento, en la que se puede practicar la mecánica de darle a los botones justo en el momento adecuado.



Parejas más inversoímiles se han visto.



¡Está levitando! ¿O es que el suelo es transparente?



Hay que ver la fauna que corre por las pistas de baile...

Bilarines con estilo propio

Las virtudes de este juego se suceden en cuanto entramos en el terreno de la ejecución de su original planteamiento. Los 10 personajes entres los que se puede escoger (más cuatro secretos) son un poema. Todos los bailarines tienen una pinta muy lograda, desde el macarra de *discoteque* con su traje blanco inmaculado y tupé hasta la renacuaja raperilla, pasando por una *ratona* cibernética (que, por cierto, se parece a Zao, el protagonista de nuestro cómic) y una negraza embutida en un conjunto fucsia sobre unos tacones de aguja. Además, cada uno posee su propio estilo de baile y sus movimientos especiales. El buen aspecto de los personajes se redondea con unos gráficos impresionantes. No se distinguen polígonos por ninguna parte, todos los contornos son suaves y su forma de bailar es completamente fluida y natural (los pasos de baile se han tomado capturando los movimientos de bailarines humanos).

El único inconveniente de los pasos de baile es que sólo puedes perpetrar los que te marca la CPU en cada momento. Ni siquiera una vez que ya te sepas de memoria todos los movimientos pre-fabricados podrás adornar tus actuaciones con otras piruetas. Esto hace que el juego resulte un pelín encorsetado; lo único que puedes hacer es fijar qué pasos de baile corresponderán a cada combinación de botones en la opción avanzada Editar Baile.

El menú ofrece también un modo de dos jugadores en el que podrás reírte un rato viendo lo patoso que es el otro (cuando a tu contrincante lo lleva la máquina no tiene tanta gracia). Normalmente hay que estar muy concentrado en los propios movimientos, pero los dos bailarines no comparten la pantalla todo el rato; durante los "solos", uno de los personajes chupa cámara y toda la pantalla está dedicada a su lucimiento personal.

La banda sonora de *Bust a Groove* es otro de sus aciertos. Las canciones son muy adecuadas y las hay de diversos estilos —disco, hip-hop, funky, pop, soul...—, aunque nada de flamenco ni de música brasileña, por ejemplo. Una idea de cara a próximas ediciones podría ser la de adjuntar un *compact disc* de música a la libre elección del usuario; así podríamos practicar el estilo que suelen pinchar en la disco a la que vamos normalmente y marcarnos un buen pegote ante la atónita mirada de los habituales, que seguramente ya nos tienen clichados por la poca gracia que hemos demostrado tener hasta el momento.

No le des más vueltas: píllate una copia de *Bust a Groove*, empápate bien la guía que publicamos este mismo mes (página 104) y déjate llevar por la fiebre del sábado noche.

La cámara va cambiando de ángulo para conseguir las perspectivas más interesantes.

La pista es tuya, así que ¡no te cortes!

Si tienes un poco de gracia, al cabo de unos bailoteos, picará.



- **Idea nueva**
- **Personajes cachondos**
- **Gráficos geniales**



- **Poca libertad de movimientos**
- **No hay sevillanas ni flamenco**

PUNTUACIÓN:    

LIBERO GRANDE

Editor:	Sony
Distribuidor:	Sony
Precio:	6.990 pesetas

NACE EL CHUT'EM UP EN PERSPECTIVA SUBJETIVA.

Ha llegado casi medio año después del Mundial de fútbol, pero ha valido la pena. *Libero Grande* es uno de los mejores títulos deportivos que hayan caído jamás en las garras de nuestros gamepads, y eso que su arriesgado enfoque no está exento de problemas.

El sistema de juego de *Libero Grande* podría denominarse "chut'em up en perspectiva subjetiva": sólo puedes controlar a un jugador de tu equipo, al que escoges antes de comenzar el partido, y la cámara le sigue en todo momento. En cuanto a tus compañeros de equipo, puedes ordenarles que te pasen el balón en cualquier momento y, ocasionalmente, que disparen para batir al portero o que intenten robar el esférico al contrincante. Este original sistema, tan distinto al enfoque tradicional que consiste en pasar el control de un futbolista a otro, presenta algunos problemas, como los inesperados giros de la perspectiva —más de una vez creerás que el cámara es el jugador número doce del conjunto rival— y las enormes dificultades que plantea de cara a la defensa. Sin embargo, en general está tan bien puesto en práctica que el resultado es muy original y adictivo al 100%.

Los movimientos que puede realizar tu jugador en el campo son tan variados que parecen no tener fin: pases de tacón, vaselinas, autopases, chilenas, libres directos, remates de cabeza, regates de todo tipo, codazos al rival, entradas antideportivas... Puedes hacer de todo menos tirarte a la piscina para simular un penalti. Para dominar todo este arsenal deportivo dispones de nueve lecciones de entrenamiento que, lejos de ser un peñazo como en tantos otros juegos, resulta tan entretenidas y completas que podrían ser un juego por sí solo.

Todas estas filigranas convierten el ataque en una labor deliciosa; puedes burlar a los contrarios de mil maneras y, si has escogido un jugador con un índice "skill" (de habilidades) alto, tus pases y tus regates dejarán más de una vez a los defensas rivales sentaditos en el suelo.

La defensa, por el contrario, resulta mucho más difícil... especialmente si eliges un jugador cuyo fuerte no sea la velocidad.

¿Alguien reconoce al brasileño "Raimundo" o al francés "Zenon Zadkine"?

Libero Grande no tiene nada que envidiar a otros títulos de fútbol en versatilidad y sistema de juego.

Dos jugadores en pantalla partida contra la máquina. ¿Quién será el más chupón?

A pantalla completa contra la máquina: todo un gustazo.

Suiza gana 2-0 a Brasil. De ilusión también se vive...

Pancartas y bengalas

Los gráficos son impresionantes y no tienen ningún fallo aparente. Los jugadores se mueven con agilidad y presteza, mientras que la cámara no deja de girar y girar hasta que la propia PlayStation se marea. Las gradas del estadio son muy detalladas y muestran desde pancartas hasta bengalas tan espectaculares como las que se encienden en el campo del Galatasaray.

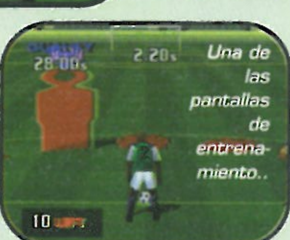
Al comenzar el partido puedes escoger uno de los 20 jugadores de distintas características que te ofrece el juego; al no contar con ninguna licencia oficial, *Libero Grande* no incluye ningún jugador con su nombre real, pero seguro el delantero brasileño "Raimundo", el mediocampista francés "Zenon Zadkine" y el inglés "Alfred Shaffer" te recordarán vagamente a alguien... Puedes participar en diferentes competiciones: arcade, copa internacional, liga mundial, exhibición y entrenamiento (modo Challenge).

Uno de los puntos más emocionantes de *Libero Grande* es el modo multijugador: dos participantes humanos juegan en equipo contra la máquina en un festival de pases, entradas alocadas y tiros a puerta.

Naturalmente, la mayoría de los encuentros de este tipo no son demasiado cooperativos, sino que más bien se convierten en un divertidísimo concurso a ver quién es más chupón. Sólo hay dos pegas: se juega en pantalla dividida (¿por qué parece que los fabricantes tengan miedo al modo de enlace?) y, en algún momento, se percibe una ralentización clarísima del programa. Por supuesto, ambos usuarios pueden competir también el uno contra el otro en partidos de exhibición.



Un último detalle que hace diferente a *Libero Grande*: si eres de los que se duermen cada vez que la consola tiene que cargar una partida de *Tekken 3* o un escenario de *Tenchu*, te quedarás pasmado ante lo rápido que se cargan los escenarios y los menús de este título de fútbol. Sólo queda una pregunta: ¿qué significará "Libero Grande"?



Una de las pantallas de entrenamiento..



- Idea original y muy bien llevada a la práctica
- Movimientos espectaculares y muy variados
- Gráficos excelentes

¡Se carga muy rápido!



- El cámara va con el equipo contrario
- El sistema dificulta mucho la defensa

PUNTUACIÓN:   

V2000

Editor:	**Frontier Developments / Grolier**
Distribuidor:	**Ubi Soft**
Precio:	**8.990 pesetas**

¡OCÚPATE DE TUS ASUNTOS, BICHO!

Este título nació con muchos elementos a su favor para triunfar por todo lo alto. Para empezar, es la secuela de un juego que hizo furor durante los años ochenta (el *Virus* original, que salió para Amiga); por otra parte, su autor es David Braben, el mismo que diseñó el superventas *Elite* y que en 1993 fue galardonado con el premio InDin Merit por la industria europea de los videojuegos. *V2000* también contaba con unas cuantas ideas muy originales como, por ejemplo, el modelo de desarrollo de armas; y, sobre todo, el apoyo técnico y económico de Grolier Multimedia y Ubi Soft, dos compañías con mucha experiencia en temas multimedia y programación.

Sin embargo, el resultado de todo ello no ha sido demasiado satisfactorio. En *V2000* coinciden algunas ideas buenas con otras que no lo son tanto, así como con diversos detalles desafortunados que resultan en una combinación que hace que la balanza se incline claramente hacia el lado negativo. Hay varios factores que perjudican mucha la jugabilidad de *V2000*, pero los principales son dos: el sistema de perspectiva y la ralentización que se produce en bastantes momentos. La cámara está orientada de forma fija al Norte, de forma que cuando circulas en dirección Sur no ves cómo se acercan los enemigos, sino que te los encuentras de golpe y porrazo encima de ti. En cuanto a la ralentización, *V2000* presenta el típico síndrome de indigestión de sprites: cuando aparecen muchos elementos móviles en el escenario, el motor del juego flaquea y comienza a generar menos y menos imágenes por segundo.

15 años no son nada

V2000 retoma el argumento donde lo dejó el *Virus* original hace una década y media: unos insectos mutantes gigantescos invaden diversos mundos poblados por la humanidad, atacan a la gente y forman unas colmenas repugnantes que en poco tiempo infectan a los planetas hasta hacerlos inhabitables. Por si aún no te lo habías imaginado, tu misión consiste en contener esta invasión, destruir a los bicharracos y, en teoría, rescatar a la población. Decimos "en teoría" porque, tras rescatar a los campesinos, les tienes que poner a trabajar en tu fábrica para producir armamento nuevo (¿será David Braben un miembro camuflado de la CEOE?).

El vehículo que gobierna el jugador es una curiosa combinación de hovercraft,helicóptero y submarino de bolsillo que no siempre responde a las órdenes del jugador como sería de esperar. El principio del funcionamiento anfibio de este vehículo es bastante ingenioso: para convertirlo en submarino sólo hay que encontrar un power-up que funciona como lastre para multiplicar el peso de la nave y hacer posible de este modo su funcionamiento como submarino.

Cada escenario es un miniplaneta que está conectado con los siguientes a través del hoyo que aparece al destruir la colmena enemiga. En total, el juego contiene 30 escenarios ambientados en 6 mundos situados en entornos pantanosos, medievales, acuáticos o alienígenas; entre ellos hay un mundo secreto que está basado en el paisaje del *Virus* original. Las características propias de cada uno de estos mundos afectan de distintas formas al funcionamiento de la nave: cambios en la presión atmosférica, vientos cambiantes, corrientes de agua o superficies volcánicas en ebullición obligan al jugador a pilotar la nave de maneras diferentes en cada planeta.

Los paisajes son bonitos, aunque el exceso de niebla provoca el consiguiente efecto de "aparición súbita" de los árboles, montes y otros accidentes del terreno. En ellos se pueden contemplar detalles interesantes, como la posibilidad de rebajar el nivel del mar "quitando el tapón" del océano, pero en general los gráficos se encuentran por debajo de la media a la que nos tiene acostumbrados la PlayStation.

Virus 2000 posee algunos elementos de calidad, como por ejemplo el sonido, que es de lo mejorcito que se ha oído últimamente por la Redacción de PLANETSTATION. Otro punto que se agradece es que los textos del juego están traducidos al castellano, aunque en algunos casos no resultan demasiado fáciles de comprender. El manual de *V2000* contiene un tutorial muy bien pensado que explica paso a paso cómo superar el primer nivel y cómo descubrir todos los secretos de este escenario; sin embargo, en el ejemplar que nos han facilitado este manual estaba solamente en inglés.

En definitiva, *V2000* es un título que combina características encomiables con factores claramente negativos, por lo que sólo podemos recomendar este juego a los nostálgicos del *Virus* original.

En un país multicolor, nació una hormiga bajo el sol...

"Para entrenarlo", dice el juego. ¡Ja! Lo que vas a hacer con el campesino es ¡explotarlo en tu fábrica!

No te molestes en dar la vuelta a la torre, porque la perspectiva de cámara es fija durante todo el juego...

Cuando matas una araña, la muy cerda deja unos lamparones que ni la Lewinsky.

Eso es la colmena. Cuando la destruyas, quedará al descubierto un orificio que lleva hacia el siguiente mundo.

Cuando un mundo está tan lleno de niebla, uno debe plantearse si vale la pena salvarlo.



- **Se puede quitar el tapón del océano**
- **Acción todoterreno**



- **Superávit de niebla**
- **Cámara de ideas fijas**
- **Conducción beoda**

PUNTUACIÓN:  

Entre las cartas de este mes hemos encontrado una propuesta interesante: Daniel Pascual, de Málaga, nos sugiere incluir un "tablón de dibujos y cosas así". Acogemos la idea y os instamos a que a partir de ahora nos mandéis vuestras creaciones más preciadas, ya sean ilustraciones, fotos o imágenes de cualquier tipo. Las mejores —por bonitas, cachondas u originales— serán premiadas con un pack de regalo compuesto por una tarjeta de memoria Blaze de 2 MB, una camiseta y una gorra de PLANETSTATION.

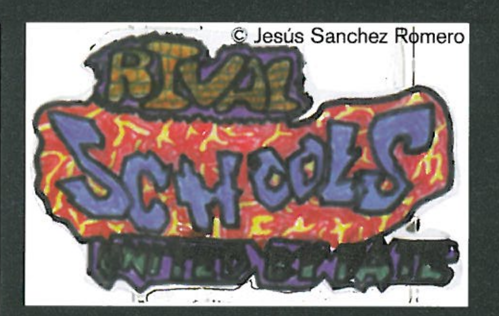
AL HABLA

PARA MUESTRA, UN BOTÓN

Abrimos nuestro certamen artístico con los dos dibujos de dos lectores: **Jesús Sánchez Romero** (Castilleja de la Cuesta, Sevilla) nos ha enviado un par junto con los cupones para participar en los concursos del número 2 de la revista (*Rival Schools* y *Pocket Fighters*), y **José Luis Rodríguez Gómez** (Almería) nos mandó su sobre de participación decorado con "la pija de las coletas" (o sea, Chun Li). ¿Alguien más se anima? El mes que viene habrá un primer ganador, así que ¡ponte manos a la obra!

© Jose Luis Rodriguez Gómez

© Jesús Sanchez Romero



© Jesús Sanchez Romero

RESIDENT EVIL 3

Maikel Belinchon
Burjassot (Valencia)

Quería daros la enhorabuena por vuestra nueva revista PlanetStation. La primera edición me ha gustado mucho y espero que sean todas igual, pero ¿os importaría hacer los pósters más pequeños? Tengo muchos de otras tres revistas que me compro y no me caben tan grandes.
(...) ¿Sacarán *Resident Evil 3* para PlayStation? He oído rumores de que así será.

Para que no tengas tanto problema con los pósters, ya has visto que este mes hemos cambiado de regalo (no se te ocurrirá colgar *La Enciclopedia de los Trucos*, ¿verdad?). En cuanto a la tercera entrega de *Resident Evil*, sí lo van a sacar, pero no para PlayStation: los zombis nos pondrán los cuernos con la Dreamcast, que es más joven y vistosa. Hay que ver cómo son los hombres... A la que sale una con más colorines, si te he visto no me acuerdo. De todas formas, antes de pensar en terceras partes, ¿por qué no aprovechas la guía completa de *Resident Evil* que publicamos este mes para rememorar los viejos tiempos? Y, si en aquella época todavía no tenías PlayStation, no lo dudes: la gama Platinum y nuestras guías son la mejor excusa para conocer a los clásicos.

CORTES DOLOROSOS

Javier Rodriguez
Getxo (Bizkaia)

Aupa a todos:
Soy comprador de vuestra magnífica revista, pero hay una cosa que no me gusta, tanto de la vuestra como de otras tantas del mercado. Yo compro las revistas y luego las colecciono en mi balda con todo cariño para que se mantengan siempre como nuevas, sin dobleces ni roturas de páginas. De hecho no me suelo suscribir a las revistas porque mi buzón es pequeño y, al no caber las revistas, el cartero me las dobla. Quería hacer un llamamiento para que los cupones de los concursos los pusierais de tal forma que no tuviese que recortar la revista para participar en ellos. Gracias.

Da gusto encontrar a alguien tan cuidadoso... y más si lo es con nuestra revista, claro. Estamos de acuerdo contigo en que lo óptimo sería no tener que recortar ninguna página, aunque hasta el momento hemos tenido que conformarnos con que las mutilaciones no se llevaran por delante (o, mejor dicho, por detrás) contenidos importantes de la revista. Sin embargo, en este mismo número de PLANETSTATION ponemos en marcha un experimento para comprobar si es evitable cualquier tipo de recorte.
Como veréis al llegar a la página 103, la participación en uno de los concursos de este mes no requiere del envío y recorte de ningún cupón, sino que debe efectuarse a través de un número de teléfono que atiende las llamadas de nuestros lectores todos los días y a todas horas. Así pues, no es necesario deshacerse ni siquiera de una esquina de la página para optar a una de las copias de *Tomb Raider III*; basta con llamar al 906 319 344, responder a la pregunta del concurso y dejar tus datos personales.
Esperamos que esta fórmula funcione y satisfaga a todos los lectores interesados en conservar integramente todas las revistas.

TRUCOS Y MÁS TRUCOS

Juan Carlos Pita Bazzal
Sada (La Coruña)

Compré vuestra revista y cuál fue mi sorpresa al ver que los trucos que pedía y nadie me daba [de *Colin McRae Rally*] ahí estaban, en esa revista que pensaba que era como las demás. Gracias a ella aún puedo disfrutar más del juego.
¡Ah! En el número uno publicáis un *Libro de Ruta* de *Toca Touring Car* que está muy bien, pero incompleto. Os mando algunos trucos que sé de ese juego, ya que fue el primero que compré y lo tengo muy 'comido'.

Pues muchas gracias por tu inestimable colaboración. Dado que tanto los códigos como los mapas que nos mandas pueden ser de interés para otros lectores, los reproducimos en las páginas de *Trucos solicitados* (véase la página 30) ¡Con lectores como tú da gusto!

RESPUESTA A EDU MOIX

Adri
Vía correo electrónico

Antes que nada, las felicitaciones por la relación calidad/precio/variedad de PLANETSTATION. El contenido está bastante bien, y qué decir de la sección *Libro de Ruta*, ¡menuda maravilla! Lo del teléfono para pedir trucos también es una muy buena idea, y por ahora lo de los concursos para llevarse títulos originales también me va gustando.
Después del peloteo, viene la crítica (¡tachán!): por favor, envolved en un plástico el póster con la revista o pegadlo con 'superglue', que no veas lo que me cuesta conseguir un número que lo lleve dentro.
Y, para finalizar, un comentario acerca de las críticas de un tal Edu Moix que aparecen en la sección *Al habla* del número 2 de la revista. Lo de poner las guías aparte, ¡ni hablar! Ya está bien de tanta morralla de revistas tipo "este mes con guía de regalo". ¿Y qué es eso de hacer publicidad de tiendas? ¡Boicot al capitalismo! ¡Abajo la publicidad subliminal! Ejem, esto...perdón, a veces me emociono. Que la fuerza os acompañe...

Nada hombre, tranquilo, que emocionarse es bueno. Respecto al resto, vayamos punto por punto. Tu queja sobre la cantidad de revistas que van sin póster es la primera que recibimos, pero aprovechamos la ocasión para alertar a los demás lectores de que lo comprueben siempre antes de adquirir la revista en el kiosco y, en caso de que no la encuentre completa, que nos llame antes de comprarla e intentaremos solucionarlo de algún modo. En cuanto a las guías aparte, ¡parece que nos hayas leído el pensamiento! Como todos los lectores habéis visto, nosotros también hemos regalado este mes precisamente

una guía aparte. Pero está visto que nunca llueve a gusto de todos... Nosotros lo hemos hecho con toda la buena intención y pensando en vosotros, los lectores, siempre ávidos de trucos. En todo caso, os invitamos a todos desde aquí a que os pronunciéis al respecto, ya que es la única forma de que acertemos el máximo posible con la revista que hacemos.
Respecto a tus últimas consignas, hay otra forma de verlo: al fin y al cabo, lo que ofrece la publicidad también es información. ¿O no?

FINAL FANTASY VII

Xavier Ormazabal
Portugalete (Bizkaia)
Hola queridos viciados:
En primer lugar, hay que admitir que vuestra revista es espléndida, y lo que más me gusta es el *Libro de Ruta*. También me gustan *Los peores trucos* y el ránking.
Os escribo porque tengo algunos problemas con *Final Fantasy VII* y quisiera que publicarais una guía. No penséis que soy un madero de esos y que no puedo matar a Sefirot o no encuentro la llave de los ancianos en el agua, sino que me gusta matar a la peña y me gustaría matar a Arma Esmeralda.
Para matarle necesito unas materias que no tengo:
· Absorción PG
· Absorción PM
· Bahamut Zero
· Ataque final
· Materia subacuática (hay que conseguirla entregándole unas cosas al tipo de Kalm: "la rosa del desierto", el "arpa de la tierra" y el "guía").
El primero lo consigo, pero en cambio me dio un chocobo de oro. Sé que "el arpa de la tierra" no es "el arpa lunar", pero no la consigo. Y el problema está en el "guía", que no sé dónde encontrarlo. ¡Por favor, indicadme dónde coneguir esas materias!
A lo largo de estos tres número de revista que llevamos, hemos podido comprobar que *Final Fantasy VII* es uno de los juegos que más de cabeza trae a los usuarios de PlayStation, así que hemos decidido acabar de una vez por todas con los numerosos obstáculos que presenta este título mediante la publicación de una guía completa del mismo. Dada su extensión y complejidad, todavía estamos en ello y es probable que la tengamos que ir insertando por partes en la revista, o bien en un librillo aparte. En todo caso, sólo os pedimos paciencia y un poco de fe. Y, si alguien tiene trucos o consejos que puedan ser de utilidad, estaremos encantados de que nos los mande para poder incluirlos en la guía, por supuesto.

PREGUNTAS, PREGUNTAS...

Mencey Falcón
Bilbao (Bizkaia)
Me apetecería haceros unas preguntas:
¿Sabéis algo de *Resident Evil 3* y de la película?
¿Cómo se llama la serie Platinum en Japón?
¿Hay algún cambio en *Resident Evil* versión Platinum? ¿Valen los trucos que disteis en el número 2 de PLANETSTATION?
¿Tenéis trucos para *Metal Slug*? ¿Sabéis algo sobre la conversión a PSX de la segunda parte de este juego?
¿No creéis que copiáis un poco a revistas americanas del sector con lo de *Libro de Ruta*; la revista es "trucos" 75%? ¿Eh?
Sois la mejor revista de España. Gracias.

Hola, Mencey. Nos apetecería darte unas respuestas:
1. Como ya hemos dicho en la respuesta a otra carta, *Resident Evil 3* saldrá para Dreamcast y no para PSX. En cuanto a la película, la está dirigiendo George Romero (sí, el autor del supermegaclásico *La noche de los muertos vivientes*) y posiblemente se estrenará a finales del año que viene o principios del siguiente, coincidiendo con el lanzamiento de la tercera parte del juego. Los *protas* previstos ahora mismo son Bruce Payne (que en *Pasajero 57* interpretó el personaje de Charles Rane) para el papel de Wesker, Bruce Campbell (el intérprete de Ash en la serie *Evil Dead*) para el personaje de Chris Redfield y Samantha Mathis (la chica de *Broken Arrow*) para el personaje de Jill Valentine.
2. Todavía no podemos contestarte esta pregunta, pero pronto lo averiguaremos.
3. No hay ninguna diferencia (excepto el precio, claro).
4. Tenemos trucos *p'a to*. El modo de trucos de *Metal Slug* se activa pulsando ×, ●, ▲, ▲ ×, ●, ■ en la pantalla de opciones, y para llegar a los tres mini-juegos selecciona la opción "Another Story" que aparece después de jugar. Sobre el aterrizaje de la segunda parte en el planeta PSX no hay noticias por el momento, pero seguimos investigando.
5. Sí, hombre, y a las revistas nepalíes también, ¡no te fastidia! Ahora en serio: hacer una revista con un 75% de guías y trucos es una fórmula editorial que no hemos inventado nosotros, por supuesto, pero que hemos adaptado para llevarla a la práctica como creemos que debe hacerse y para satisfacer las necesidades del público de nuestro país.
6. Pues sólo nos habíamos propuesto ser la mejor revista de España sobre PlayStation, pero vamos, ¡muchas gracias, hombre!

COMPARACIONES ODIOSAS

Alfredo Jiménez
Barcelona
Yo no voy a evaluar vuestra revista comparándola con otras del sector, como han promulgado ciertos lectores. Es cierto que vuestra revista está en pleno auge y que aún tiene un largo camino para madurar, pero de ahí a cuestionar su "enganche" con sólo un número, me parece desorbitado.
A mi entender es lo bastante buena, lo que no significa que sea inmejorable, pero todo se andará y presagio un futuro prometedor. ¡Seguid así!
Y eso que hablo estando en la cuerda floja, ya que sólo tengo vuestros dos primeros números (espero con impaciencia el tercero), pero tengo una extraña experiencia curtida a lo largo de estos años leyendo revistas del sector. Así que, para concluir, os doy las gracias por hacer de la mejor consola la mejor revista.
Como tú bien dices, dos números son pocos para sacar conclusiones. Sin embargo, nuestra intención es, por supuesto, la de mejorar la revista mes a mes. La participación de los lectores es muy importante en este sentido porque nos permite acercarnos cada vez más a lo que esperáis de la revista, respetando siempre nuestro planteamiento original, que se centra en publicar guías y soluciones para poder sacar el máximo partido a los juegos. Sin dejar de cubrir, claro está, la actualidad del planeta PlayStation. Lo importante es mejorar la oferta y mantener la calidad. ¡Gracias por tus ánimos!

NÚMEROS ATRASADOS DE PLANETSTATION

Carlos Ruíz
Málaga
Me gustaría muchísimo que me hicierais un favor muy importante para mi. Tengo en mi poder el número 2 de PLANETSTATION pero el número 1 no hay manera de encontrarlo, y lo he buscado por Málaga entera. Me gustaría que por favor, por favor, por favor, por favor [sic.] me mandaseis el número 1 con los que salgan de ahora en adelante. Agradezco de antemano vuestra colaboración.
Sirva esta petición de Carlos Ruíz para informar a todos los lectores que han hecho la misma solicitud (y a los que puedan desear hacerla en el futuro) de cómo conseguir los números atrasados de PLANETSTATION. En algunas ocasiones es posible conseguirlos a través del kiosco, pero, de todas formas, a partir del próximo número de la revista incluiremos una página donde informaremos con detalle de cómo pedírnoslos directamente. Así pues, un poco de paciencia y pronto tendréis la posibilidad de completar vuestra colección.

MANDO DE REGALO

Ole
Soy un nuevo maniático de la PlayStation llegado de los incómodos teclados de un PC. Por ahora sólo tengo un mando, por lo que espero estar entre los agraciados suscriptores que reciban el controlador Hyperdrive de Blaze de regalo.
Quiero pediros también algunos trucos para Rayman, que, aunque no sea la última tecnología punta en gráficos y acción, es bastante entretenido.
Aprovechamos la carta de este lector de misterioso nombre y procedencia desconocida para aclarar que el regalo que anunciamos con la suscripción no es por sorteo, sino que es un obsequio directo que reciben TODOS los suscriptores de la revista. Dada la avalancha de peticiones que hemos recibido y la limitación de las existencias del mando Hyperdrive —anunciada en la propia página de suscripción del número de la revista—, es probable que quienes se han suscrito cuando ya estaban agotados, reciban otro modelo (que será, como mínimo, de igual calidad, aunque seguramente será mejor), pero en ningún caso dejarán de recibir su regalo correspondiente.
Los trucos de *Rayman* los buscaremos para el próximo número, ya que tu carta nos ha llegado justo en el momento de cerrar esta edición. ¡Hasta entonces!

JUEGOS ANTIGUOS

Juan A. Oliva
Parla (Madrid)
Pienso que podriais dedicar alguna página a juegos antiguos y a trucos para ellos, ya que somos muchos los que, ante la rebaja del precio de la consola de Sony, hemos adquirido una. Gracias.
Dado que sois bastantes los que reclamáis que "los viejos juegos nunca mueran", nuestra intención es publicar siempre al menos una guía de un juego que haya salido en la gama Platinum. En cuanto a los trucos, también puedes comprobar que en la *Enciclopedia de los Trucos* que regalamos este mes aparecen títulos tanto nuevos como antiguos. ¡Larga vida a los juegos de PlayStation!

Nota de Redacción:
si vuestra carta no está contestada en este número de la revista, no desesperéis; probablemente se encuentra entre las que han llegado demasiado tarde para ser respondidas este mes, y las reservamos para el siguiente número de PLANETSTATION. ¡No dejéis de escribir, llamar y e-mailear!

Escribe a:



Editorial AURUM
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat

O mándanos un mail a:
planet@intercom.es

TRUCOS SOLICITADOS

Nuestro teléfono de la esperanza consolero sigue atendiendo vuestras plegarias.

ABE'S ODDYSEE

En la sección *Los peores trucos* encontraréis el truco más buscado, pero aquí tenemos otros algo más prácticos.

Elegir nivel

Mantén apretado R1 en el menú principal (donde Abe dice "Hello") y pulsa ⇩, ⇨, ⇦, ⇨, ■, ●, ■, ▲, ●, ■, ⇨, ⇦ para poder seleccionar el nivel.

Todas las secuencias de vídeo

Para verlas de nuevo, mantén apretado R1 en la pantalla de presentación e introduce ⇧, ⇦, ⇨, ■, ●, ▲, ■, ⇨, ⇦, ⇧, ⇨.

Puzzles sonoros

Para resolver cualquier puzzle sonoro con ún único sonido, pausa el juego durante un partida y, manteniendo pulsado R1, aprieta ▲, ⇧, ■, ⇦, X, ⇩+■.

ACE COMBAT 2

Completa la misión Kingpin y aparecerá en el menú una opción para ir a la fase que tú quieras.

Music Test

Si acabar el juego con un rango superior a First Lieutenant, aparecerá una nueva opción de reproductor de música en el menú de opciones. Pulsa L1 o L2 para saltar a la siguiente pista, y R1 o R2 para saltar al anterior. Si aprietas ● podrás seleccionar una pista, y con Select cambiarás la pantalla. Para salir, pulsa ■, T o X.

Free Mission Mode

Termina la misión Kingpin y, en la pantalla de Inicio, te aparecerá una opción de Free Mission que indica la posibilidad de jugar a cualquier misión.

Caza XFA-27

Primero termina el juego en dificultad normal. Luego empieza una partida en el nivel difícil y llega hasta la misión Dead End. Busca y elimina los cuatro cazas YF-23 que hay al Sur del objetivo. Una medalla y el XFA-27 serán tu recompensa en la pantalla de Debriefing. Por último, si logras finalizar el juego con el rango de General aparecerá una última opción donde apreciarás la belleza de tu flota de aviones.

ALIEN TRILOGY

Si la teniente Ripley es vuestra heroína favorita, ahí va este pequeño truco: entra como password GOLVL seguido del número de nivel al que quieras acceder y te plantarás allí en menos que canta un alien.

ALUNDRA

Las súplicas telefónicas que han provocado este extensísimo juego han ablandado nuestros corazones. Dos lectores, Miguel Ángel Rodríguez y Emilio González, parece que se han sumido en la desesperación al quedarse totalmente colgados muy cerca del final de este RPG. Concretamente, han visto frustradas todas sus tentativas en la zona del palacio de Melzas en la que aparecen dos mesas con candelabros. La solución es fácil: prende con fuego todos los candelabros de la mesa superior yendo de derecha a izquierda y luego los candelabros de la mesa inferior yendo también de derecha a izquierda. Con ello abrirás la puerta de arriba a la izquierda. La pista para solucionar el entuerto está escrita en las paredes de la librería, así que tampoco podéis decir que los programadores hayan sido especialmente maquiavélicos.

BLACK DAWN

Para convertirte en el Dios de la guerra sólo debes pausar el juego e introducir las siguientes combinaciones:

Select, L2, Select, R2, L1, L2, R1, R2: Todas las armas.
Select, L2, Select, R2, ■, ■, ■, ●: Obtener Wingman.
Select, L2, Select, R2, Select, Select, Select: Cambiar de arma.
Select, L2, Select, R2, ▲, ▲, ▲, ●: Combustible y munición al máximo.
Select, L2, Select, R2, ▲, ▲, ▲, ⇩, ⇩, ⇩: Completar la misión.

BRAHMA FORCE

¿Quieres tener más tiempo por fase y que los enemigos del juego sean unas nenazas?

Más fácil

En la pantalla de presentación mantén pulsada la diagonal ⇧+⇨, junto con X+■. Ahora pulsa Start y lo habrás conseguido.

Más difícil

Si, por el contrario, quieres el juego más difícil, haz lo mismo pero con la combinación L1+R1+L2+R2+■+X+▲+●.

BROKEN SWORD II

Alguno de nuestros lectores se ha quedado colgado en la pantalla de la primera escena de rodaje, dentro de la Isla de los Zombies. Ahí va la solución. Después de hablar con todo el mundo, toma de la mesa una tortita, sirope y un bollo duro. Unta la tortita con el sirope y ofréceselo al inútil de Bert —el doble de la película—, que no podrá resistir la tentación. A continuación, lanza el bollo duro contra el avispero de los matorrales. En principio no pasa nada, así que agénciate otro bollo y lánzalo de nuevo contra los insectos, que entonces atacarán a Bert sin piedad.

BUSHIDO BLADE

Modo 100 ninja

Para jugar en el modo 100 ninja debes pasarte el juego en modo Boss (el segundo modo empezando por arriba).Si lo haces sin gastar ni un solo 'Continue' podrás acceder al modo Slash (que aparece en el menú principal).

CARDINAL SYN

Ver los finales

Cuando aparece la leyenda 'Press start' en la pantalla de inicio, pulsa ⇩, ⇧, ⇩, ⇨, ⇦, ⇦, ⇧, ⇦, R1, ●, ●, L2.
Si lo haces bien, escucharás un sonido. Entonces, la introducción de tu personaje será sustituida por su correspondiente final.

Acceder a todos los personajes

Cuando aparece la leyenda 'Press Start' en la pantalla de inicio, pulsa L1, R2, R1, ■, ⇩, ●, ⇩, L2, ■, ■, ■, ■.

Magia infinita

Cuando aparece la leyenda 'Press Start' en la pantalla de inicio, pulsa ⇨, ⇨, ⇨, ⇦, ▲, ⇦, ⇦, ■.

Jugar como.....

Cuando aparece la leyenda 'Press Start' en la pantalla de inicio debes pulsar los siguientes códigos (si lo haces bien, oirás un sonido de confirmación):

Bimorphia: ⇨, ⇨, ⇨, ⇩, ■.
Juni: ⇧, ⇦, ⇦, ⇧, ■.
Kahn: ⇧, ⇧, ⇩, ⇩, ▲.
Moloch: ⇧, ⇨, ⇩, ⇦, ■.
Mongwan: ⇩, ⇩, ⇩, ⇧, ▲.
Redemptor: ⇧, ⇩, ⇦, ⇨, ●.
Stygian: ⇦, ⇨, ⇦, ⇨, ▲.
Vodu: ⇦, ⇦, ⇦, ⇧, ●.

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

Cuando tengas el juego terminado y guardado en la tarjeta de memoria, aparte de tener una profunda satisfacción interior por haber dado su merecido a esos chupasangres, podrás introducir estos passwords.

Jugar como...

Para jugar como Richter Belmont introduce el nombre RICHTER (bastante obvio ¿no?). Para jugar con el personaje de siempre, Alucard, pero con un nuevo "look", introduce AXEARMOR. Por último, introduce X-X!V"Q y empezarás la partida con un 99% de suerte.

COLONY WARS: VENGEANCE

En *La Guerra de las Galaxias*, Luke Skywalker contaba con la ayuda de la fuerza para derrotar al imperio. En *Colony Wars: Vengeance*, a falta de las inestimables enseñanzas del liliputiense Yoda, bueno es que cuentes con nuestra pequeña trampa.

Todos los niveles, naves y armas

Entra la palabra BLIZZARD como password y podrás acceder, entre otras cosas, a todos los niveles, naves y armas. Si, por aquellas cosas de la vida, te da un ataque de honradez, introduce como password STORMLORD y todo volverá a la normalidad.

C&C: RED ALERT

Fanáticos de la estrategia, ha llegado vuestra hora. Lo primero que debéis hacer es cancelar la opción equipos (Teams) del menú. A continuación debes entrar estos códigos posando el cursor sobre los iconos correspondientes y presionar en cada uno el botón de cancelar.

X, ■, ■, ●, ▲, ●: Proporciona la victoria instantánea.
●, X, ●, ▲, ■, ▲: Conseguirás un gratificante ataque nuclear.
▲, ●, ●, ■, ■, X: Altera el cronómetro.
■, ▲, ●, X, ▲, ■: Permite acceder al mapa completo.
■, ■, ●, X, ▲, ●: Ganarás mil créditos.

COOL BOARDERS 3

A los que pretendan pasar las Navidades esquiando les podría interesar poner sus ávidas manos sobre estos passwords, que para funcionar deben introducirse en el modo torneo y, a continuación, presionar el botón ▲.

Con la palabra WONITALL tendrás acceso a todas las pistas sin riesgo de dejarte el peroné en el intento; con BIGHEADS aumentará considerablemente el tamaño de tu materia gris, y con OPEN_EM conseguirás todas las tablas.

CRASH BANDICOOT 2

La desesperación se apodera de aquellos que no pueden ver el final bueno de este juego porque no encuentran todas la gemas de colores. Nosotros te chivamos donde podrás encontrarlas, a ver si así se desbloquea de una vez nuestra centralita, colapsada

por crashmaníacos enloquecidos.
Gema azul: repite el nivel Turtle Woods sin romper ni una caja.
Gema roja: la encontrarás en la zona oculta de la fase Snow Go, que comunica con el nivel Air Crash.
Gema Verde: ¿Has encontrado en la fase The Eel Deal un angosto pasillo lleno de nitros? Pues si tienes lo que hay que tener para atravesarlo, encontrarás allí la gema.
Gema amarilla: Pasa el nivel Plant Food en tiempo récord sin romper cajas.
Gema púrpura: Supera el área secreta de la fase Bee-Having subiendo por la escalera formada por cajas de nitro.

CROC

Puede que Spyro le haya dado a Croc un buen puntapié en el trasero, pero muchos de vosotros seguís pidiendo trucos para el juego. Si lo que queréis es acceder a todo el mapeado, incluido el último nivel de la isla oculta 5-B, con todos los secretos en tu poder introduce con garbo la siguiente secuencia; ⇦, ⇦, ⇦, ⇦, ⇩, ⇨, ⇨, ⇦, ⇦, ⇩, ⇨, ⇩, ⇦, ⇧, ⇨.

DOOM

A pesar de tener ya unos añitos, las bestias de este juego son el objetivo de un buen número de demandas. Si utilizas estos códigos (que deben introducirse tras pausar el juego), no dejarás bicho con cabeza:
X, ▲, L1, ⇧, ⇩, R2, ⇦, ⇦: Todas las armas cargadas a tope.
⇩, L2, ■, R1, ⇨, L1, ⇦, ●: Serás inmortal, invencible e inexpugnable.
L2, R2, L2, R2, R1, ■: Accederás al mapa completo de la fase.
▲, ▲, L2, R2, L2, R2, R1, ●: Conseguirás el mapa y, además, aparecerán situados los objetos.
⇨, ⇦, R2, R1, ▲, L1, ●, X: Para pasar directamente al siguiente nivel.
L1, R2, L2, R1, ⇨, ▲, X, ⇨: Visión de rayos X, como si de una película de baratillo se tratase.

DRAGON BALL FINAL BOUT

Puede que no sea el mejor juego de lucha del mundo, pero muchos de vosotros disfrutáis repartiendo Kame-Hames como locos.
Más luchadores
Si en la pantalla de presentación aprietas ⇨, ⇦, ⇩, ⇧, ⇨, ⇦, ⇩, ⇧ oirás un sonido que indica que has ganado seis luchadores en versión Super Saiyajin: Trunks, Son Goku Jr., Vegetto, Seinen Trunks y Son Goku en dos versiones diferentes. Para conseguir a la bestia parda de Son Goku Super Saiyajin 4, debes hacer lo siguiente: tras introducir el truco anterior, pulsa cinco veces ▲ y luego nueve veces X.

EL QUINTO ELEMENTO

A pesar de que el careto de Bruce Willis no aparece ni por el forro (en Apocalypse le deben de haber soltado un buen fajo), este título tiene enganchado (y atascado) a más de uno. Para seleccionar nivel, aprieta L1, L2, R2, R1, Select en la pantalla del menú. Fácil ¿eh?

FELONY 11-79

Encontrar todos los coches ocultos de este juego es una misión prácticamente imposible para un ser racional, así que aquí tienes la forma de hacerte con todos los vehículos contenidos en sus tres misiones:
Circuito 1 - Obtendrás los coches CIV y NSR al completar la misión. Si la completas en menos de cuatro minutos conseguirás el PCS. Si terminas con un millón de dólares en destrozos te agenciarás el VPR. Y si, por el contrario, no provocas ningún destrozo, conseguirás el coche de Fórmula 1 FML.
Circuito 2 - Para tener bajo tu control a GT5 y BUS sólo debes completar la pista correctamente. Si acabas en menos de cuatro minutos, conseguirás el GT1. Al lograr 2,5 millones de dólares en destrozos tendrás el ELS. Si acabas sin un dólar de destrozos obtendrás el PLC. Finalmente, si logras marcar 180 km/h en el radar, te darán el camión de la basura GTK, y si eres un fiera que logra alcanzar 230 km/h en el radar, tendrás el SSP.
Circuito 3 - Acaba el circuito correctamente y tendrás a DAM y LIM. Terminalo en menos de cuatro minutos y accederás a DBL. Consigue 2,5 millones en destrozos para conseguir a 360, y no te cargues nada si lo que quieres es tener al tanque TNK. Por último, si quieres tener a RCC debes romper las estanterías de la pared izquierda del centro comercial.

FIFA 98

Si presionas L1, L2, X, ■, X en la pantalla editora de jugadores, vuestra creación tendrá más habilidades que Pelé, Maradona y Cruyff juntos. Por otro lado, si estás en la pantalla de opciones para modificar las cualidades de tu equipo a tu gusto y pulsas ■, X, ■, L2, L1, podrás seleccionar el dinero del club para incrementarlo y tener más recursos que Núñez para fichajes estrella.

FIGHTING FORCE

Elegir nivel e invulnerabilidad
En la pantalla en que aparece 'Press start', mantén pulsados simultáneamente en el controller ⇦,■,L1,R2, y, sin soltarlos, pulsa Start. Si lo consigues, en la parte inferior de la pantalla siguiente —en la que dice 'Player 1' y 'Options'— aparecerá el mensaje 'Cheat mode'. Entra en 'Options' y podrás obtener inmunidad o elegir el nivel por el que empezar.

FINAL FANTASY VII

Si tenéis problemas para ganar la carrera de chocobos en Gold Saucer será mejor que probéis esto: mantened apretados L1+L2+R1+R2 y vuestra montura no se cansará por mucha maratón que corra. También existe otro truco para el Battle Square de este parque de atracciones: entre combate y combate aparece una "tragaperras" que te suele dar desventajas para la siguiente batalla; el truco está en presionar el botón S para que la máquina vaya más lenta y así poder elegir la opción que menos nos perjudique.
Por otra parte, un lector había oído rumores de que, si se completaba el juego al 100%, se podía acceder a un final distinto. Pues bien, sentimos darle un chasco pero la cruda realidad es que no hay ninguna variación por mucho que logres pulírtelo todo.

GRAN TURISMO

Mucho nos tememos que no existen grandes trucos para este juego excepcional. Para conseguir la licencia A Internacional —el truco que más habéis solicitado— os tendréis que apañar con vuestras manitas y un par de toneladas de paciencia. Lo único que podemos hacer es listaros los extras que podéis conseguir en el modo Arcade.
Para lograr cuatro nuevos circuitos no hay más que ganar en las cuatro primeras pistas en todas las categorías (A, B y C) dentro del modo Fácil. Si vuelves a ganar en los nuevos circuitos, también en modo Fácil, podrás elegir nuevos coches. Para ver los títulos de crédito debes ganar de nuevo en los ocho circuitos en las tres clases existentes, pero esta vez en modo Normal. Si haces lo mismo pero en modo Difícil, lograrás la excelente opción en alta resolución para disfrutar a tope de los gráficos.

MEDIEVIL

Pese a nuestra gloriosa guía del mes pasado, muchos de vosotros continuáis pidiendo ayuda para allanar el camino a Sir Fortesque.
Salto de nivel, inmunidad y cáliz
En primer lugar, los menos paciente pueden abrir boca con este truco sencillito que se debe ejecutar en el menú de pausa del juego (que no en el de inventario): mantén apretado L2 todo el rato y luego pulsa habilidosamente ⇩, ⇧, ■, ▲, ▲, ●, ⇩, ⇧, ■, ▲.
¿Qué conseguirás con ello? Pues que aparezcan nuevas opciones con las que podrás pasar de nivel, conseguir inmunidad o apropiarte del cáliz de la fase sin esfuerzo.
Vídeo, sonido & más
Para los reyes de las trampas tenemos este otro truco: mantén pulsado todo el rato L2 e intenta no perderte al pulsar ▲, ●, ▲, ●, ●, ▲, ⇦, ●, ⇧, ⇩, ⇨, ●, ⇦, ⇦, ▲, ⇨, ●, ⇦, ⇦, ▲, ●, ⇩, ●, ●, ⇨. Aparte de las ventajas anteriores, podrás ver todas las imágenes de vídeo del juego, dispondrás un menú de sonido, alterarás la vista de la cámara a tu antojo, tendrás la opción de eliminar a los enemigos y conseguirás tener oro y armas ilimitadas. Eso sí: es recomendable no utilizar los dos trucos a la vez porque alguna de estas opciones podría no aparecer.

MOTO RACER 2

Pista extra
En la pantalla de título pulsa R1,R2, ⇧, ⇦,▲.
Motos peques
Introduce tu nombre como CTEKCOP. Luego pon tu nombre y las motos saldrán en miniatura.
Elegir nivel
Introduce tu nombre como CDNALSI. Luego pon tu nombre y tendrás todas las pistas a tu disposición.

NEED FOR SPEED 3

Para este trepidante juego tenemos un montón de trucos y passwords especiales. Para ejecutar los primeros debes mantener apretado Start después de personalizar tu partida (cuando aparece la pantalla de contador de RPM), á la vez que mantienes pulsadas las siguientes combinaciones de botones hasta que aparezca la pantalla de carga (Loading).
Select+■+X: Enviarás a todos tus contricantes a la cuneta al primer choque.
⇧+X+▲: Conseguirás el modo de cámara lenta
⇩+R1+L2: Desaparecerán los Land Rovers de la carrera
La policía hablará otros idiomas si pulsas:
⇧+L1+R2: Alemán
⇩+L1+R2: Español
⇦+L1+R2: Italiano
⇨+L1+R2: Francés
¡Y aún hay más! En la pantalla de opciones, si escribes SEEALL aumentarás las cámaras del juego, y con SPOILT conseguirás todos los coches y pistas normales. Para obtener diferentes pistas especiales, introduce los siguientes nombres: PLAYTM, XCAV8,



XCNTRY, MNBEAM, GLDFSH y MCITYZ.
Finalmente hay tres coches ocultos que responderán a los siguientes nombres: 1JAGX, AMGMRC y ROCKET.

RESIDENT EVIL 2

Hay varios amantes del Survival Horror que quieren saber la forma exacta para acceder a los personajes ocultos del juego. Pues muy bien: para acceder a Hunk —una especie de agente de los Swat— debes terminar el segundo escenario del juego en nivel normal, empleando menos de tres horas, sin utilizar ningún spray curativo (apáñate con las hierbas) y salvando la partida menos de seis veces. Además del secreto, obtendrás un ránking A.

Tofu
¿Difícil? Pues es un juego de niños comparado con lo que viene ahora. Para acceder al personaje Tofu —parece una especie de croqueta gigante japonesa con cuchillo incorporado— debes acabarte los dos primeros escenarios del juego tres veces seguidas bajo las condiciones descritas anteriormente. O, lo que es lo mismo: debes acabarte el juego seis veces seguidas con un ránking A.

RIDGE RACER

Tenemos un buen truco para este trepidante arcade: selecciona la opción Race Start, mantén apretados L1+R1+Select+Start y te lo correrás al revés, ya que los circuitos estarán en modo espejo. Para quitar el retrovisor en la cámara desde el interior del coche, pausa el juego y pulsa un rato el botón ▲. Ahora sólo tienes que apretar L1 para quitar el espejo y R1 para reponerlo.

Pinta y colorea
A los más manitas les interesará saber que, al entrar en la opción Paint dentro del diseñador de logos, se puede ejecutar un truco: poniendo el cursor dentro del área de pintar y pulsando L1+L2+R1+R2+Select, aparecerán tres cajas de color (R, G y B). Podrás modificarlas seleccionándolas mediante el botón R1 y moviendo las direcciones arriba y abajo.

RIVEN

José Conde nos pide la solución para la sala de las piedras con animales dibujados de este complicado juego. Bien, no te pongas nervioso. Lo que debes hacer es activarlas siguiendo este orden: primero la del pez que parece una flecha que señala a la izquierda; luego esa especie de semiesfera que parece representar un escarabajo; a continuación la rana; después el pájaro, y, finalmente, la última piedra que tiene dibujado un... eh... bueno... (si alguien sabe lo que es, que nos lo diga). Una vez hecho esto, se abrirá una estantería con un libro dentro que te trasladará a la fase siguiente.

TENCHU

Invulnerabilidad
Pulsa Start mientras estás jugando; te saldrá la pantalla de Pause. Aprieta y sujeta L1 y R2 y, mientras los tienes pulsados, presiona ⇧,▲,⇩,X,⇦,■,⇨,●. Entonces suelta L1 y R2 y pulsa L1,R1,L2,R2. El juego se quedará como colgado, pero puedes desbloquearlo pulsando Start y luego L2 y R2 simultáneamente. Esto te dejará acceder al menú Debug de los programadores. Aquí verás un montón de opciones: invulnerabilidad, armas e incluso ¡podrás colocar enemigos en la pantalla! Eso sí: hay que advertir que a veces se cuelga el juego y ¡adiós muy buenas!

THEME HOSPITAL

Si tu gestión sanitaria obliga a tus pacientes a pasar su convalescencia en el pasillo, será mejor que le eches un vistazo a estos passwords.

Nivel 2	XCSTTCSX
Nivel 3	CCTSXTCT
Nivel 4	STCSXXTC
Nivel 5	CTSCXTCS
Nivel 6	STSCXSXC
Nivel 7	STTCXSTC
Nivel 8	XTSCTCSX
Nivel 9	TSXTCXTS
Nivel 10	CSXTSXCS
Nivel 11	TCSCTSCX
Nivel 12	CSXXSCST

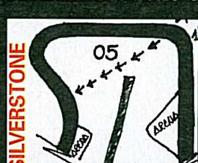
TIME CRISIS

Para conseguir activar este truco deberás afinar la puntería o bien ponerte antideportivamente a dos palmos de la televisión. En la pantalla de menú principal, donde aparece el rótulo de *Time Crisis*, dispara certeramente en medio del espacio circular de la letra R de 'Crisis', y después acribilla dos veces el centro de la mirilla que está al lado del nombre del juego. Con ello entrarás en un menú en el que podrás conseguir nueve vidas, munición infinita y continuaciones ilimitadas.

Más tiempo y vida
Otro truquillo que os irá de perlas consiste en disparar fuera de la pantalla en el menú de selección, donde se eligen los modos de juego Arcade y Time Attack; si todo funciona bien, podrás jugar en modo normal con cinco vidas y un montón de tiempo extra.

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Aquí están los trucos enviados por Juan Carlos Pita, un lector que piensa en sus semejantes.
CMGARAGE: Coches extra.
CMCOPTER: Vista del helicóptero.
CMCHUN: Vista de car.
CMSTARS: Cielo estrellado.
CMTOON: Dibujos animados.
CMDISCO: Niebla.
CMRAINUP: Lluvia hacia arriba.
XBOOSTME: Doble velocidad.
CMCUPSIDE: Circuito boca abajo.
CMHANDY: Manos grandes.
CMFOLLOW: Nueva vista.
CMNOHITS: Detector de colisiones desactivado.
CMMICRO: Perspectiva sobre la cabeza del conductor.
CMLOGRAV: Baja gravedad.
CMCATDOG: Lluvia de perros y gatos.
Además, hay dos circuitos en los que se puede atajar por la hierba (adjuntamos los mapas enviados por Juan Carlos, nuestro generoso lector):



Silverstone: en la zona 05 del *Libro de Ruta* publicado en el número 1 de PLANETSTATION. Al llegar a la primera curva con velocidad, hay que clavar el freno girando y controlando que no venga nadie por detrás. Entonces se puede cruzar por la yerba sin girar el volante. ¡Veréis como subís puestos en la clasificación!
Snetterton: se puede atajar desde la zona 04 a la 05 del mencionado *Libro de Ruta*. Al pasar la zona de la arena empiezan los carteles de la llegada a chicane; hay que pasar por encima del de 50 sin girar.

TOMB RAIDER

Vale, vale, lo admitimos. Los trucos de este juego que publicamos el mes pasado fallaron más que el motor de Carlos Sainz. Pero tenemos una combinación para pasar de nivel que seguro que funciona: cuando estés jugando, entra en el inventario pulsando Select. Luego pulsa L2, R2, ▲, L1, L1, ●, R2, L2; entonces sal del inventario y pasarás de fase.

TOMB RAIDER 2

Con la segunda parte tampoco tuvimos mucha suerte, así que ahí van unos trucos nuevos con garantía de calidad.

Pasar de nivel
Sitúa a la voluptuosa Lara en una zona plana y tranquila; mantén apretado R2 para, a continuación, dar un paso lateral a la izquierda, un paso a la derecha y de nuevo paso a la izquierda. Luego mantén apretado R1, da un paso atrás, otro hacia adelante y tres vueltas sobre ti misma apretando derecha o izquierda (da igual), para finalmente dar un salto hacia adelante con voltereta (salta y aprieta rápido el botón ●).

Todas las armas y municiones
Debes hacer prácticamente lo mismo (paso izquierda, paso derecha, paso izquierda, paso atrás, paso adelante y tres vueltas), sólo que al final en lugar de dar un salto con voltereta hacia adelante, se da un salto con voltereta hacia atrás.

¡Autodestrucción!
Este truco es bastante remolón y no siempre funciona, pero quién la sigue...
Bien, vamos allá: paso a la izquierda, paso a la derecha, paso a la izquierda, paso adelante, paso hacia atrás y 3 vueltas. Luego salta hacia arriba y mantén pulsado el botón de salto.

TOMBI

Armas extra
Empieza una partida nueva y espera hasta que salgan los cerdos bailando en la pantalla de carga. Entonces mantén pulsado R1 y aprieta Select,⇨,⇦,⇩,X,●,Start. Cuando finalice la carga, pulsa START.

Más vida
Dado que el juego no graba tus niveles de vida, simplemente guarda la partida, sal del ella y vuelve a empezar desde la partida grabada con tu barra al máximo.

V-RALLY

Antes de que Infogrames nos pusiera los cuernos programando para Nintendo 64, nos dejó este estupendo juego. Para desbloquear todas las carreras Arcade, aprieta velozmente en la pantalla en que aparece el logo de Infogrames la combinación ⇧, ⇩, ▲, ●, ⇧, ⇩, ▲+● (algunos sugieren que basta con apretar ⇧, ⇩, ▲+●). Si aparece el mensaje "Lock Off" es que, para tu regocijo, todo ha ido como la seda. Ahora, antes de que cambie la pantalla, puedes introducir uno de los siguientes códigos:
⇦+L1: Olvídate de los límites de tiempo en el modo arcade.
⇦+L2: Los trazados de los circuitos serán más estrechos que una vía de Ibertren.
⇦+R1: Un Jeep sustituirá al Peugeot 106 Maxi y, por si fuera poco, activarás una nueva pista llamada Rollercoaster.
⇦+R2: Obtendrás continuaciones infinitas en el modo Arcade.
Si quieres activar todos los trucos a la vez, mantén presionados ⇦+L1+L2+R1+R2.

WARCRAFT II

Pausa el juego para introducir los passwords que vienen a continuación.
NTTSCLNS: Permite ganar la misión a los pocos segundos de introducir la contraseña.
TSGDDYTD: Convertirá a tus unidades en poco menos que invencible.
GLTTRNG: Obtendrás oro, combustible y material de construcción.
DCKMT: Te permitirá construir más edificaciones.
MKTS: Tus obreros construirán a la velocidad del rayo sin parar ni para la hora del bocata (quien pillara este truco en la vida real...).
NSCRN: Permite consultar el mapa de fase completo.

MARVEL COMICS

X-MEN VS. STREET FIGHTER

CAPCOM

EL COMBATE DE TU VIDA



Virgin Interactive España, S.A.
Hermosilla 46. - 28001 Madrid
Tel.: 91 578 13 67 - Fax: 91 575 45 88

Por primera vez en la historia los personajes de Street Fighter y Marvel, juntos en una batalla insuperable.

PlayStation

SUSCRIPCIÓN

Cupón de suscripción a PLANET STATION

Dseseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número .... al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + gastos de envío. Incluye participación en la promoción vigente.

Nombre:..
Apellidos:..
Dirección:...................................... **Nº:**........ **Piso:**....
Código postal:.............. **Población:**..........................
Provincia:..........................
Teléfono:..........................

Forma de pago

- ❑ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
- ❑ Contra reembolso
- ❑ Tarjeta de crédito
- ❑ VISA (16 dígitos)
- ❑ American Express (15 dígitos)

Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Nombre del titular:
....
Caducidad:..............................
Firma:

Domiciliación bancaria

Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:

Calle ....
Nº .... **Código postal**........................
Población ....
Provincia ....

Nº ❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(Clave del banco) (Clave y nº de control) (Nº de cuenta o libreta de la sucursal)

Nombre del titular:..

Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a Comercial Atheneum, S.A.

Firma del titular:

........................, a ....de ....de 199....
(Población) (día) (mes)

Enviar este cupón a:
Comercial Atheneum
Suscripción PlanetStation
c/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat





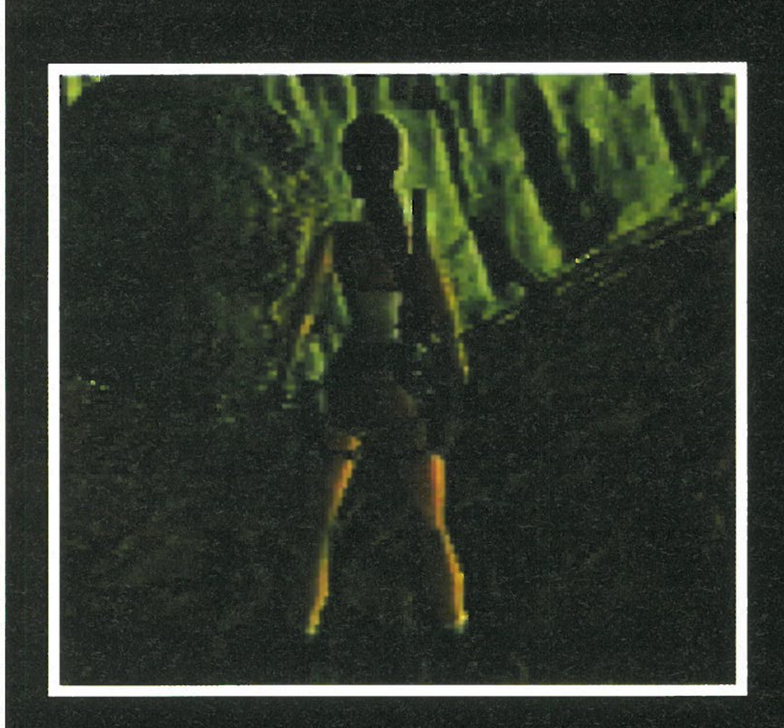

33
SUSCRIPCIÓN
Suscríbete a
PLANET STATION
...y gana un controlador transparente para tu PlayStation
¡¡DE MARCA PLANETSTATION!!
¡¡SIN SORTEO!!
¡¡SIN TRAMPA!!
¡¡SIN LETRA PEQUEÑA!!
¡¡REGALO SEGURO!!
Además, te ahorrarás un 15% sobre el precio de portada.
¡Paga 10 revistas y te regalamos 2!
Mándanos el cupón adjunto por carta, fax o correo electrónico a:
Comercial Atheneum
Suscripción PlanetStation
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Tel. 93 654 40 61
Fax 93 640 13 43
E-Mail suscri.bcn@atheneum.com
¡Por sólo 4.950 pesetas + gastos de envío recibirás PLANETSTATION en tu casa durante 1 año a partir del número que indiques en el cupón. ¡Asegúrate de conseguirla cada mes con todos los regalos y promociones (pósters, libros de trucos...), a un precio reducido y con el controlador PLANETSTATION de regalo!
Nº3 Enero
PLANET STATION

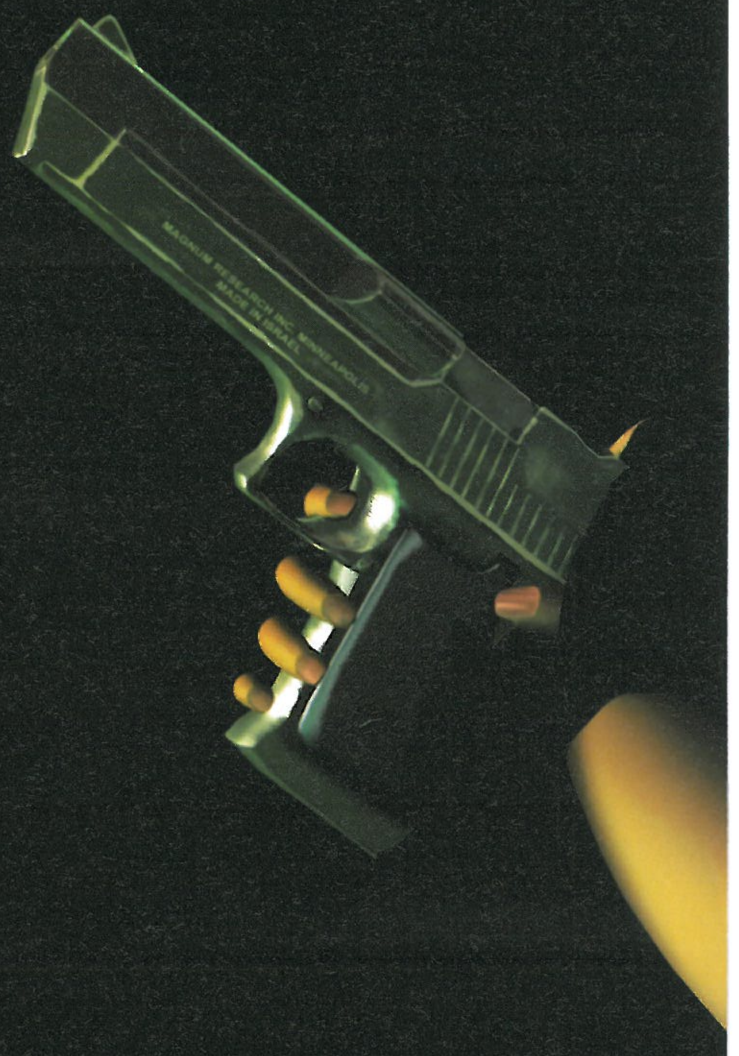


Editor: Core/Eidos
Distribuidor: Proein
Precio: 8.990 pesetas

1 JUGADOR · TARJETA DE MEMORIA 1 BLOQUE · MANDO ANALÓGICO · DUAL SHOCK™

PLANETSTATION acude al rescate de Lara con una **increíble guía** para sus nuevas aventuras. En esta **primera parte** (no te pierdas la segunda y última entrega el mes que viene) de nuestro **manual de supervivencia**, Lara se mueve a sus anchas por la exótica India, trata con la fauna local y resuelve los puzzles más intrincados.





TOMB RAI

ER III

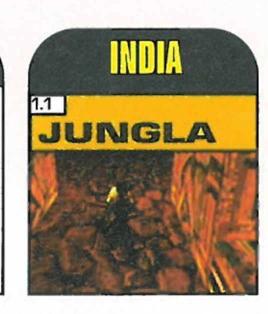
(1ª PARTE)

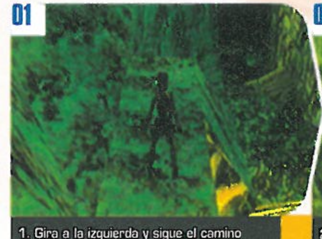


LIBRO DE RUTA

INDIA

En la primera de sus nuevas aventuras, Lara da con sus voluptuosos huesos en la jungla y va a parar a un templo en ruinas. A lo largo de este episodio se encuentra un vehículo todoterreno con el que podrá entrar en las cavernas y, al final, tiene una reunión con un jefe malo que escupe fuego por las muelas.



01

1. Gira a la izquierda y sigue el camino deslizándote hacia la repisa verde.

02

2. Déjate caer a la siguiente repisa y luego ve por la derecha para seguir deslizándote.

03

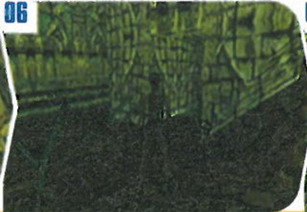
3. Después de saltar sobre los pinchos, párate en esta zona y recoge los cartuchos.

04

4. Gira a la izquierda y corre adelante; luego salta hacia atrás para evitar la piedra.

05

5. Recoge el botiquín grande y sigue descendiendo y saltando pinchos.

06

6. Coge el cristal de grabación; sigue recto y cruza la puerta (evita las arenas movedizas).

07

7. Mata al mono para pillar el botiquín pequeño; luego ve por la izquierda y abre la puerta.

08

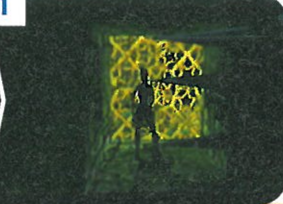
8. Sigue el camino y activa el interruptor para que se abra una puerta.

09

9. Vuelve por el camino y sube a la izquierda del árbol que hay en el lado opuesto.

10

10. Sube y entra por la puerta abierta a una sala oscura.

11

11. Activa el interruptor, rueda y sube rápido a la alcoba para evitar los pinchos.

12

12. Una vez pasado el peligro, déjate caer y sigue adelante. Escala el bloque del área oscura.

13

13. Ve hasta el borde y tira la cuerda (mantén X) para pasar zumbando hasta el fondo.

14

14. Evita el agua y sube al bloque para tomar carrerilla y saltar al otro lado.

15

15. Déjate caer por el hoyo y prepárate para dispararle al tigre.

16

16. Sigue recto y luego a la izquierda hacia los rayos de luz.

17

17. Gira a la izquierda y recto hacia los peldaños y encontrarás un interruptor en la pared de la derecha.

18

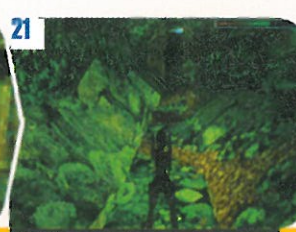
18. Activa el interruptor y corre hacia los peldaños para esquivar el canto rodado.

19

19. Vuelve y sube la cuesta para encontrar la puerta que se ha abierto.

20

20. Entra y dale al interruptor. Luego sal y ve a la izquierda hacia la puerta abierta.

21

21. Entra preparado para cargarte a un tigre. Cuando llegues a la puerta del otro lado, vendrá otro lindo gatito.

22

22. Entra y ve a la derecha; escala el bloque y accederás a una nueva área.

23

23. Ve hacia el cristal de grabación, evita el hoyo y pasa reptando por debajo del tronco.

24

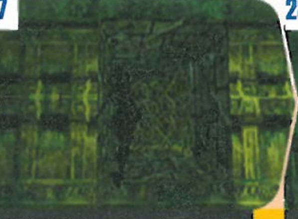
24. Ve a la derecha y rodea el árbol caído. Verás otro tigretón.

25

25. Consigue el cristal de grabación que está a la izquierda antes de continuar a lo largo del árbol caído.

26

26. Gira a la derecha y déjate caer. Luego sigue la pared por la izquierda.

27

27. Sube hasta la puerta y sigue el camino rodeando los pinchos.

28

28. Camina (mantén R1) sobre los pinchos y salta desde el final hasta la repisa verde.



29. Gira a la derecha para saltar hasta el bloque y luego a la izquierda para agarrarte a la grieta.



30. Balancéate hacia la izquierda y sube a la repisa del mono.



31. Avanza hacia la izquierda y luego gira y salta hacia la repisa superior.



32. Entra por la puerta izquierda y luego ve a la izquierda por el túnel oscuro; encontrarás un interruptor.

33. Actívalo y luego rueda y vuelve corriendo al pasillo para evitar el pedrolo.



34. Vuelve a la repisa inferior y balancéate a través de ella para tirarte sobre el bloque.



35. Gira a la derecha y sube para luego bajar la cuesta deslizándote hasta la zona anterior.



36. Dispara hacia abajo por el orificio sobre el tigre que se ha liberado abajo.



37. Descuélgate desde el borde hacia abajo por un lado y evitarás los pinchos del centro.

38. Recoge la munición de la esquina y baja los peldaños hasta la puerta.

39. Ve a la izquierda más allá de las piedras que han caído rodando en el espacio abierto y llega hasta el lado opuesto.

40. En el río ve a la derecha hasta la fuente y encontrarás un cargador de Uzi a mano derecha.



41. Nada hasta la esquina del fondo a la derecha y sumérgete para entrar en el túnel.



42. Te aspirarán hasta una charca. En la isla encontrarás bengalas.



43. Vuelve nadando hasta un lado y da la vuelta a esta esquina.

44. Ven hasta aquí y tira dos veces del bloque.

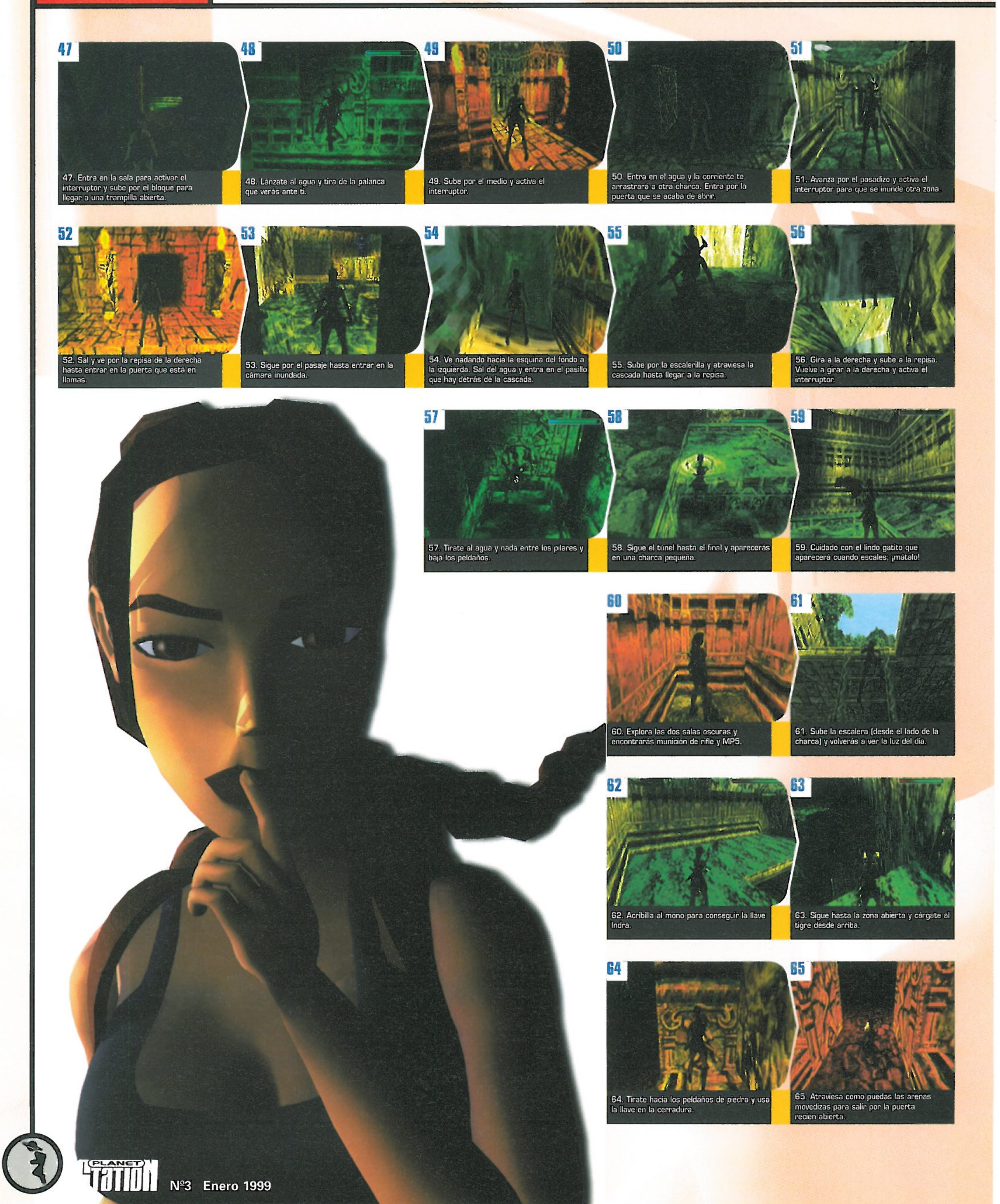


45. Vuelve por la derecha y encontrarás una puerta abierta. Entra en ella y salta dentro del agua.

46. Retírate hasta la isla para eliminar el tigre que se ha escapado.



LIBRO DE RUTA



47. Entra en la sala para activar el interruptor y sube por el bloque para llegar a una trampilla abierta.

48. Lánzate al agua y tira de la palanca que verás ante ti.

49. Sube por el medio y activa el interruptor.

50. Entra en el agua y la corriente te arrastrará a otra charca. Entra por la puerta que se acaba de abrir.

51. Avanza por el pasadizo y activa el interruptor para que se inunde otra zona.

52. Sal y ve por la repisa de la derecha hasta entrar en la puerta que está en llamas.

53. Sigue por el pasaje hasta entrar en la cámara inundada.

54. Ve nadando hacia la esquina del fondo a la izquierda. Sal del agua y entra en el pasillo que hay detrás de la cascada.

55. Sube por la escalerilla y atraviesa la cascada hasta llegar a la repisa.

56. Gira a la derecha y sube a la repisa. Vuelve a girar a la derecha y activa el interruptor.

57. Tírate al agua y nada entre los pilares y baja los peldaños.

58. Sigue el túnel hasta el final y aparecerás en una charca pequeña.

59. Cuidado con el lindo gatito que aparecerá cuando escales; ¡mátalo!

60. Explora las dos salas oscuras y encontrarás munición de rifle y MP5.

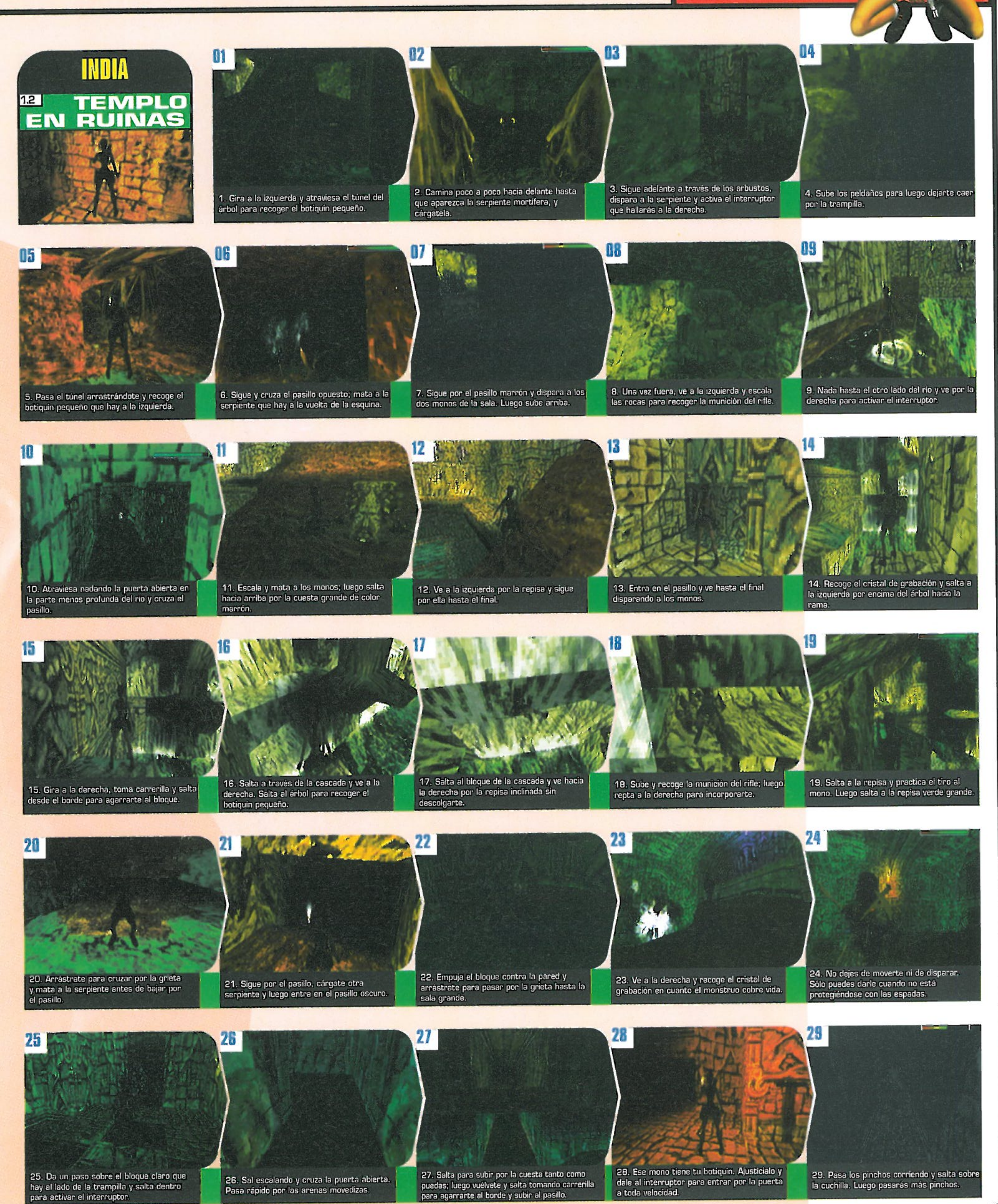
61. Sube la escalera (desde el lado de la charca) y volverás a ver la luz del día.

62. Acribilla al mono para conseguir la llave Indra.

63. Sigue hasta la zona abierta y cárgate al tigre desde arriba.

64. Tírate hacia los peldaños de piedra y usa la llave en la cerradura.

65. Atraviesa como puedas las arenas movedizas para salir por la puerta recién abierta.



1. Gira a la izquierda y atraviesa el túnel del árbol para recoger el botiquín pequeño.

2. Camina poco a poco hacia delante hasta que aparezca la serpiente mortífera, y cárgatela.

3. Sigue adelante a través de los arbustos, dispara a la serpiente y activa el interruptor que hallarás a la derecha.

4. Sube los peldaños para luego dejarte caer por la trampilla.

5. Pasa el túnel arrastrándote y recoge el botiquín pequeño que hay a la izquierda.

6. Sigue y cruza el pasillo opuesto; mata a la serpiente que hay a la vuelta de la esquina.

7. Sigue por el pasillo marrón y dispara a los dos monos de la sala. Luego sube arriba.

8. Una vez fuera, ve a la izquierda y escala las rocas para recoger la munición del rifle.

9. Nada hasta el otro lado del río y ve por la derecha para activar el interruptor.

10. Atraviesa nadando la puerta abierta en la parte menos profunda del río y cruza el pasillo.

11. Escala y mata a los monos; luego salta hacia arriba por la cuesta grande de color marrón.

12. Ve a la izquierda por la repisa y sigue por ella hasta el final.

13. Entra en el pasillo y ve hasta el final disparando a los monos.

14. Recoge el cristal de grabación y salta a la izquierda por encima del árbol hacia la rama.

15. Gira a la derecha, toma carrerilla y salta desde el borde para agarrarte al bloque.

16. Salta a través de la cascada y ve a la derecha. Salta al árbol para recoger el botiquín pequeño.

17. Salta al bloque de la cascada y ve hacia la derecha por la repisa inclinada sin descolgarte.

18. Sube y recoge la munición del rifle; luego repta a la derecha para incorporarte.

19. Salta a la repisa y practica el tiro al mono. Luego salta a la repisa verde grande.

20. Arrástrate para cruzar por la grieta y mata a la serpiente antes de bajar por el pasillo.

21. Sigue por el pasillo, cárgate otra serpiente y luego entra en el pasillo oscuro.

22. Empuja el bloque contra la pared y arrástrate para pasar por la grieta hasta la sala grande.

23. Ve a la derecha y recoge el cristal de grabación en cuanto el monstruo cobre vida.

24. No dejes de moverte ni de disparar. Sólo puedes darle cuando no está protegiéndose con las espadas.

25. Da un paso sobre el bloque claro que hay al lado de la trampilla y salta dentro para activar el interruptor.

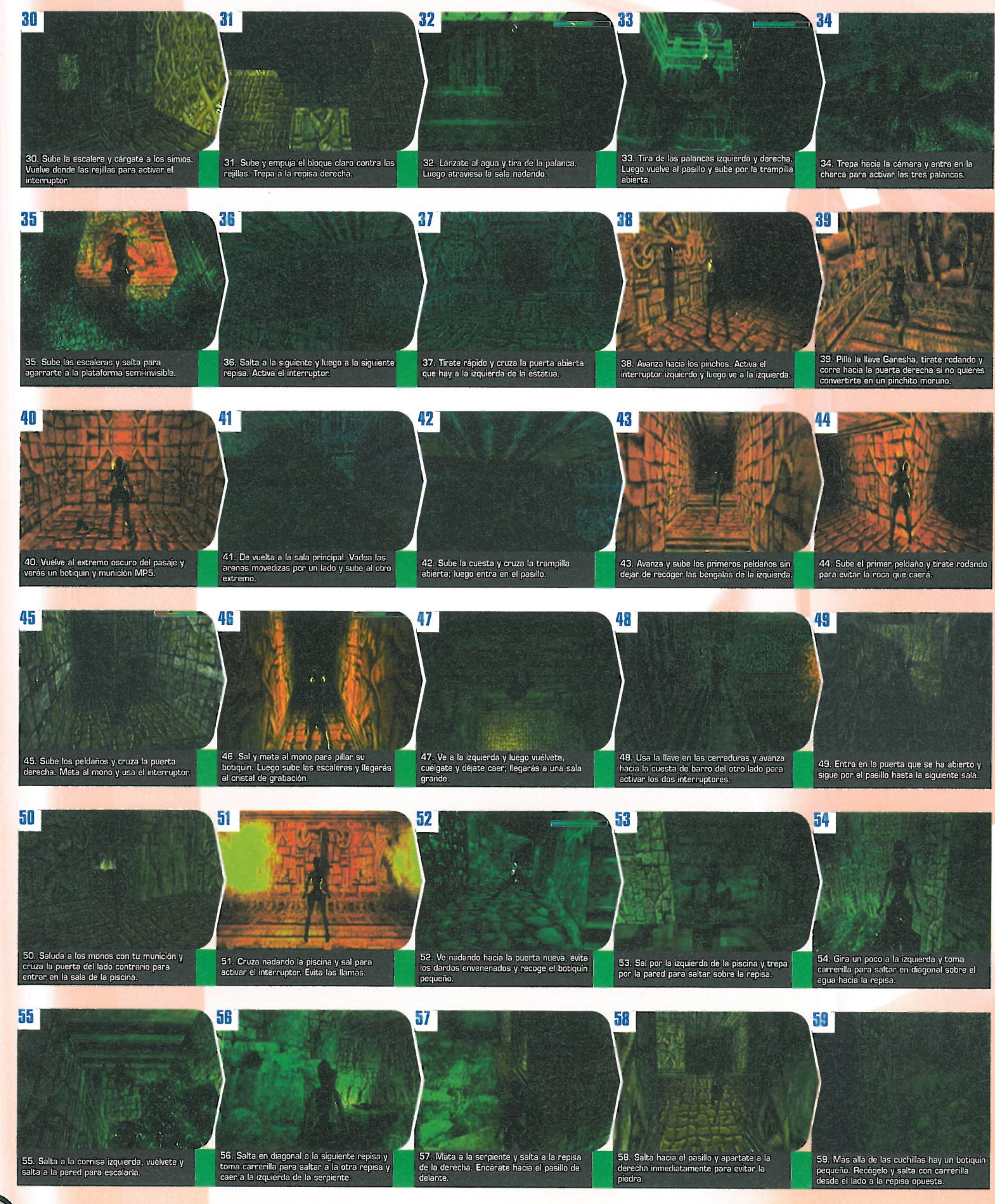
26. Sal escalando y cruza la puerta abierta. Pasa rápido por las arenas movedizas.

27. Salta para subir por la cuesta tanto como puedas; luego vuélvete y salta tomando carrerilla para agarrarte al borde y subir al pasillo.

28. Ese mono tiene tu botiquín. Ajustícialo y dale al interruptor para entrar por la puerta a toda velocidad.

29. Pasa los pinchos corriendo y salta sobre la cuchilla. Luego pasarás más pinchos.

LIBRO DE RUTA



30. Sube la escalera y cárgate a los simios. Vuelve donde las rejillas para activar el interruptor.

31. Sube y empuja el bloque claro contra las rejillas. Trepa a la repisa derecha.

32. Lánzate al agua y tira de la palanca. Luego atraviesa la sala nadando.

33. Tira de las palancas izquierda y derecha. Luego vuelve al pasillo y sube por la trampilla abierta.

34. Trepa hacia la cámara y entra en la charca para activar las tres palancas.

35. Sube las escaleras y salta para agarrarte a la plataforma semi-invisible.

36. Salta a la siguiente y luego a la siguiente repisa. Activa el interruptor.

37. Tírate rápido y cruza la puerta abierta que hay a la izquierda de la estatua.

38. Avanza hacia los pinchos. Activa el interruptor izquierdo y luego ve a la izquierda.

39. Pilla la llave Ganesha, tírate rodando y corre hacia la puerta derecha si no quieres convertirte en un pinchito moruno.

40. Vuelve al extremo oscuro del pasaje y verás un botiquín y munición MP5.

41. De vuelta a la sala principal. Vadea las arenas movedizas por un lado y sube al otro extremo.

42. Sube la cuesta y cruza la trampilla abierta; luego entra en el pasillo.

43. Avanza y sube los primeros peldaños sin dejar de recoger las bengalas de la izquierda.

44. Sube el primer peldaño y tírate rodando para evitar la roca que caerá.

45. Sube los peldaños y cruza la puerta derecha. Mata al mono y usa el interruptor.

46. Sal y mata al mono para pillar su botiquín. Luego sube las escaleras y llegarás al cristal de grabación.

47. Ve a la izquierda y luego vuélvete, cuélgate y déjate caer; llegarás a una sala grande.

48. Usa la llave en las cerraduras y avanza hacia la cuesta de barro del otro lado para activar los dos interruptores.

49. Entra en la puerta que se ha abierto y sigue por el pasillo hasta la siguiente sala.

50. Saluda a los monos con tu munición y cruza la puerta del lado contrario para entrar en la sala de la piscina.

51. Cruza nadando la piscina y sal para activar el interruptor. Evita las llamas.

52. Ve nadando hacia la puerta nueva, evita los dardos envenenados y recoge el botiquín pequeño.

53. Sal por la izquierda de la piscina y trepa por la pared para saltar sobre la repisa.

54. Gira un poco a la izquierda y toma carrerilla para saltar en diagonal sobre el agua hacia la repisa.

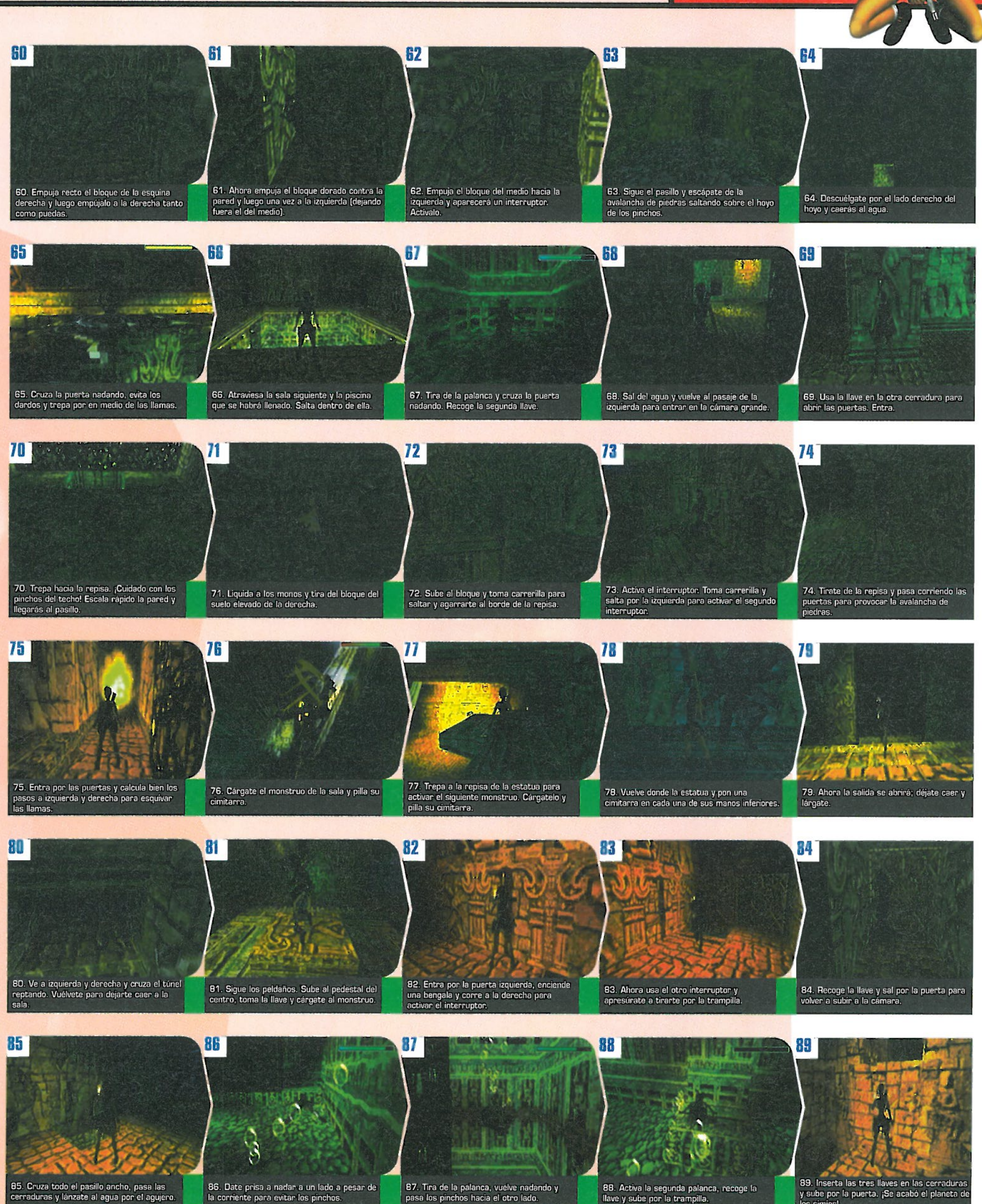
55. Salta a la cornisa izquierda, vuélvete y salta a la pared para escalarla.

56. Salta en diagonal a la siguiente repisa y toma carrerilla para saltar a la otra repisa y caer a la izquierda de la serpiente.

57. Mata a la serpiente y salta a la repisa de la derecha. Encárate hacia el pasillo de delante.

58. Salta hacia el pasillo y apártate a la derecha inmediatamente para evitar la piedra.

59. Más allá de las cuchillas hay un botiquín pequeño. Recógelo y salta con carrerilla desde el lado a la repisa opuesta.



60. Empuja recto el bloque de la esquina derecha y luego empújalo a la derecha tanto como puedas.

61. Ahora empuja el bloque dorado contra la pared y luego una vez a la izquierda (dejando fuera el del medio).

62. Empuja el bloque del medio hacia la izquierda y aparecerá un interruptor. Actívalo.

63. Sigue el pasillo y escápate de la avalancha de piedras saltando sobre el hoyo de los pinchos.

64. Descuélgate por el lado derecho del hoyo y caerás al agua.

65. Cruza la puerta nadando, evita los dardos y trepa por en medio de las llamas.

66. Atraviesa la sala siguiente y la piscina que se habrá llenado. Salta dentro de ella.

67. Tira de la palanca y cruza la puerta nadando. Recoge la segunda llave.

68. Sal del agua y vuelve al pasaje de la izquierda para entrar en la cámara grande.

69. Usa la llave en la otra cerradura para abrir las puertas. Entra.

70. Trepa hacia la repisa. ¡Cuidado con los pinchos del techo! Escala rápido la pared y llegarás al pasillo.

71. Liquida a los monos y tira del bloque del suelo elevado de la derecha.

72. Sube al bloque y toma carrerilla para saltar y agarrarte al borde de la repisa.

73. Activa el interruptor. Toma carrerilla y salta por la izquierda para activar el segundo interruptor.

74. Tírate de la repisa y pasa corriendo las puertas para provocar la avalancha de piedras.

75. Entra por las puertas y calcula bien los pasos a izquierda y derecha para esquivar las llamas.

76. Cárgate el monstruo de la sala y pilla su cimitarra.

77. Trepa a la repisa de la estatua para activar el siguiente monstruo. Cárgatelo y pilla su cimitarra.

78. Vuelve donde la estatua y pon una cimitarra en cada una de sus manos inferiores.

79. Ahora la salida se abrirá; déjate caer y lárgate.

80. Ve a izquierda y derecha y cruza el túnel reptando. Vuélvete para dejarte caer a la sala.

81. Sigue los peldaños. Sube al pedestal del centro, toma la llave y cárgate al monstruo.

82. Entra por la puerta izquierda, enciende una bengala y corre a la derecha para activar el interruptor.

83. Ahora usa el otro interruptor y apresúrate a tirarte por la trampilla.

84. Recoge la llave y sal por la puerta para volver a subir a la cámara.

85. Cruza todo el pasillo ancho, pasa las cerraduras y lánzate al agua por el agujero.

86. Date prisa a nadar a un lado a pesar de la corriente para evitar los pinchos.

87. Tira de la palanca, vuelve nadando y pasa los pinchos hacia el otro lado.

88. Activa la segunda palanca, recoge la llave y sube por la trampilla.

89. Inserta las tres llaves en las cerraduras y sube por la puerta. ¡Se acabó el planeta de los simios!



1. Ve por la izquierda y móntate en el todoterreno (aprieta X).

2. Conduce con cuidado por la repisa y pasa las rocas.

3. Lánzate por la rampa verde y aterrizarás en el túnel.

4. Gira con cuidado después del siguiente descenso y luego acelera para saltar.

5. Pégate a la derecha al ir por la rampa izquierda y salta hasta la siguiente plataforma.

6. Deja el vehículo, toma carrerilla y salta para agarrarte al borde del pasaje.

7. Camina con cuidado y mata a la serpiente de la esquina.

8. Trepa por el bloque y avanza reptando por el túnel.

9. Escala hasta el siguiente pasadizo y pega un brinco sobre el hoyo.

10. Camina con cuidado, porque te espera una serpiente a la vuelta de la esquina.

11. Pilla el botiquín pequeño, cuélgate del borde del hoyo y déjate caer.

12. De momento, pasa de la puerta y baja para recoger el cristal de grabación.



13. Vuelve corriendo a la puerta y pulsa el interruptor.

14. Mata a los monos, corre y salta para agarrarte a la rampa siguiente.

15. Sube al todoterreno, arranca con turbo (mantén R2 + X, suelta R2) y sube la rampa.

16. Pasa la puerta y sigue a la derecha hasta abajo.

17. Apunta bien y salta sobre el río; luego vuelve a poner el turbo.

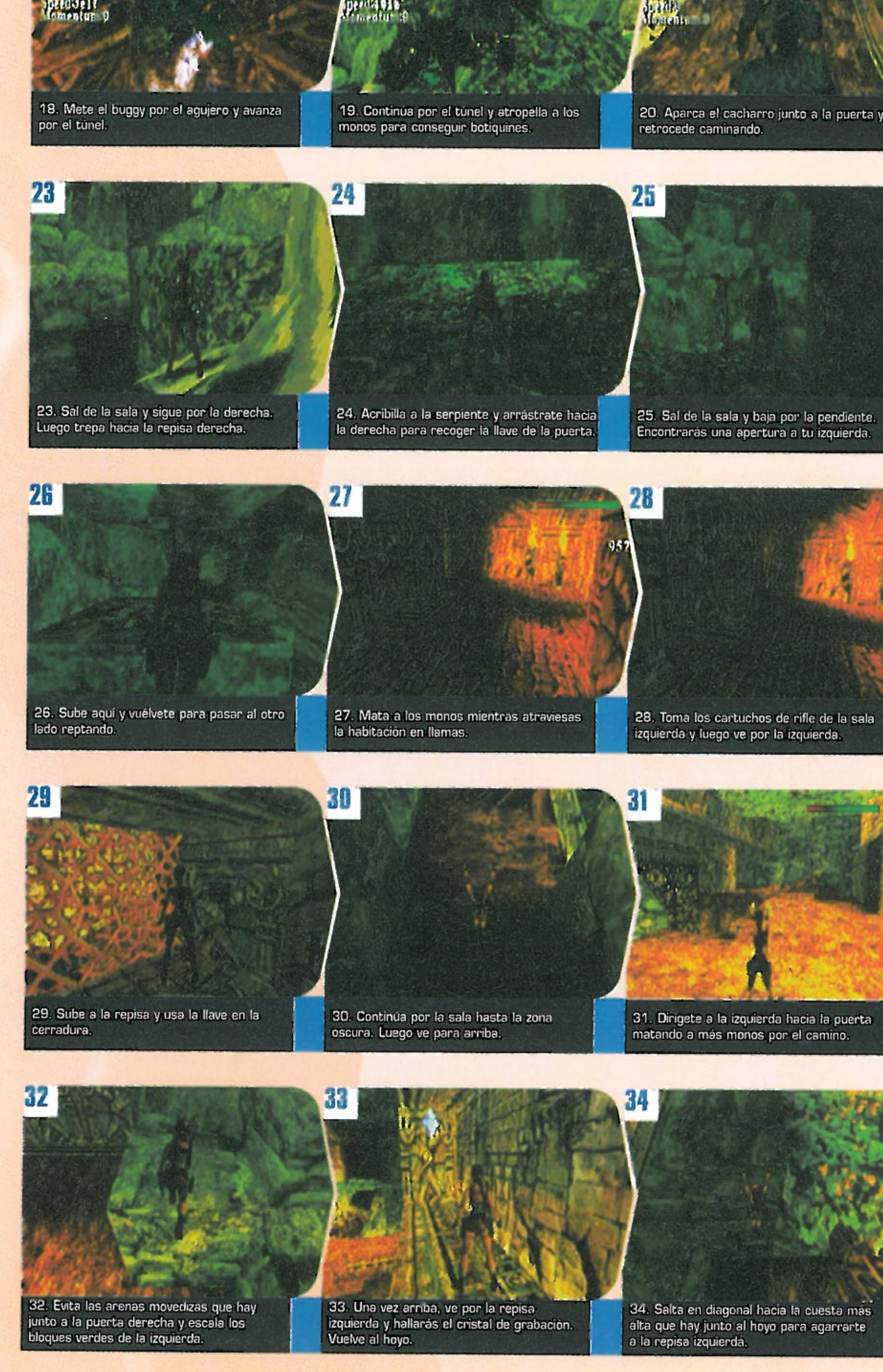
18. Mete el buggy por el agujero y avanza por el túnel.

19. Continúa por el túnel y atropella a los monos para conseguir botiquines.

20. Aparca el cacharro junto a la puerta y retrocede caminando.

21. Gira a la derecha, otra vez a la derecha y entra en la apertura junto a los arbustos.

22. Recoge las bengalas y arrástrate para pillar la munición para Uzi.



23. Sal de la sala y sigue por la derecha. Luego trepa hacia la repisa derecha.

24. Acribilla a la serpiente y arrástrate hacia la derecha para recoger la llave de la puerta.

25. Sal de la sala y baja por la pendiente. Encontrarás una apertura a tu izquierda.

26. Sube aquí y vuélvete para pasar al otro lado reptando.

27. Mata a los monos mientras atraviesas la habitación en llamas.

28. Toma los cartuchos de rifle de la sala izquierda y luego ve por la izquierda.

29. Sube a la repisa y usa la llave en la cerradura.

30. Continúa por la sala hasta la zona oscura. Luego ve para arriba.

31. Dirígete a la izquierda hacia la puerta matando a más monos por el camino.

32. Evita las arenas movedizas que hay junto a la puerta derecha y escala los bloques verdes de la izquierda.

33. Una vez arriba, ve por la repisa izquierda y hallarás el cristal de grabación. Vuelve al hoyo.

34. Salta en diagonal hacia la cuesta más alta que hay junto al hoyo para agarrarte a la repisa izquierda.



LIBRO DE RUTA



35. Corre y salta a la rama del árbol. Luego salta en vertical para escalar la pared.

36. Salta hacia la rama verde y cárgate al monin.

37. Salta a la rama izquierda y sigue por la repisa hasta entrar en la izquierda.

38. Ve por la izquierda por la puerta y ¡hala, más monos!

39. A la izquierda hay munición para Uzi y una llave en el pedestal. Como de costumbre, no dejes ni un mono vivo.

40. Vuelve a la sala anterior y descuélgate por el borde del hoyo que te queda más lejos.

41. Mata al mono, pasa las llamas corriendo y sigue por la izquierda cargándote a otro mono.

42. Pulsa el interruptor de la sala más alejada para abrir las puertas y, luego, comete más *monicidios*.

43. Cruza la puerta izquierda y prepárate para acribillar a más monos.

44. Escala los bloques del lado más alejado y luego toma carrerilla para saltar a la rama verde.

45. Salta a la pared y descuélgate. Luego descuélgate también por el hoyo.

46. Vuelve a las puertas cerradas y usa la segunda llave para abrir la puerta principal.

47. Trepa por el hoyo y sal por la puerta izquierda para recuperar el buggy.

48. Conduce hacia la izquierda subiendo los escalones hasta la rampa y pon el turbo para pasar las arenas movedizas.

49. Ve a la izquierda y pégate a la pared hasta que encuentres el pasaje.



50. Sigue por allí y encara bien el todoterreno para saltar sobre el río. Pon el turbo.

51. Atropella a los monos y luego baja del vehículo. Camina hacia el río.

52. Ve por la izquierda a lo largo de la repisa y toma carrerilla para saltar a la siguiente.

53. Desenfunda rápido para protegerte a tiros de los buitres.

54. Salta tomando carrerilla hacia la repisa pequeña de la izquierda.

55. Descuélgate hacia la repisa inferior y recoge la munición MP5.

56. Corre y salta para agarrarte a la grieta, y luego balancéate hacia la derecha.

57. Trepa y arrástrate para entrar en la cueva y recoger los cartuchos para el rifle.

58. Lánzate al agua y recoge el botiquín pequeño que hay junto a la balsa.

59. Nada por la balsa y sal por la repisa que hay a la derecha de la cascada.

60. Atraviesa la cascada y escala los bloques para entrar en el pasillo de la salida.

INDIA

1.4 CUEVAS DE KALIYA

01

1. Ve a la derecha desde el cruce inicial y, en el siguiente desvío, otra vez a la derecha.

02

2. Sigue por la izquierda hasta encontrar una curva a la derecha. Métete en el agujero para conseguir bengalas.

03

3. Trepa por la pared izquierda para salir del hoyo y luego toma la primera a la derecha.

04

4. Repta a través del túnel y ve a la izquierda. Pasa el siguiente túnel a rastras.

05

5. Arrástrate a la derecha y recoge la munición para Uzi; luego retrocede y baja por la pared.

PIEDRA

SERPIENTE

CARGADOR UZI

PRINCIPIO

BENGALA

HOYO

BENGALA

SERPIENTE

CRISTAL PARA GUARDAR



06

6. Gira a la izquierda y luego otra vez a la izquierda. Cuando llegues al final, comienza a reptar.

07

7. Gira a la derecha en el desvío y sigue hasta el final. Luego ve por la derecha.

08

8. Avanza hasta el final y gira a la derecha; en el siguiente desvío, otra vez a la derecha.

09

9. Sigue por el pasaje a la izquierda y luego a la derecha. Después salta al nivel inferior.

10

10. Sigue el camino hasta llegar al cristal de grabación: salta sobre el hoyo para alcanzarlo.

11

11. Toma las bengalas y enciende una. Luego descuélgate hasta ese nivel.

12

12. ¡Serpientes! Cárgate primero a las dos que tienes delante y luego a las que hay detrás de ti.

13

13. Camina en diagonal entre las rampas y da un salto lateral para esquivar la piedra.

14

14. Camina lentamente y mata a tiros a tres serpientes más.

15

15. Avanza por el corredor hacia la piedra y luego pasa hacia la derecha arrastrándote por el túnel.

16

16. Gira a la izquierda y salta abajo. Hay un botiquín pequeño y un cristal de grabación.

17

17. Deslízate hacia la cámara grande en la que hay un tío incendiando una charca de petróleo.

18

18. Esquiva sus bombas de fuego letales y no dejes de dispararle.

19

19. Cuando lo hayas convertido en carroña digital, recoge los botiquines de las plataformas.

20

20. Luego salta a la plataforma central para recoger el artefacto.

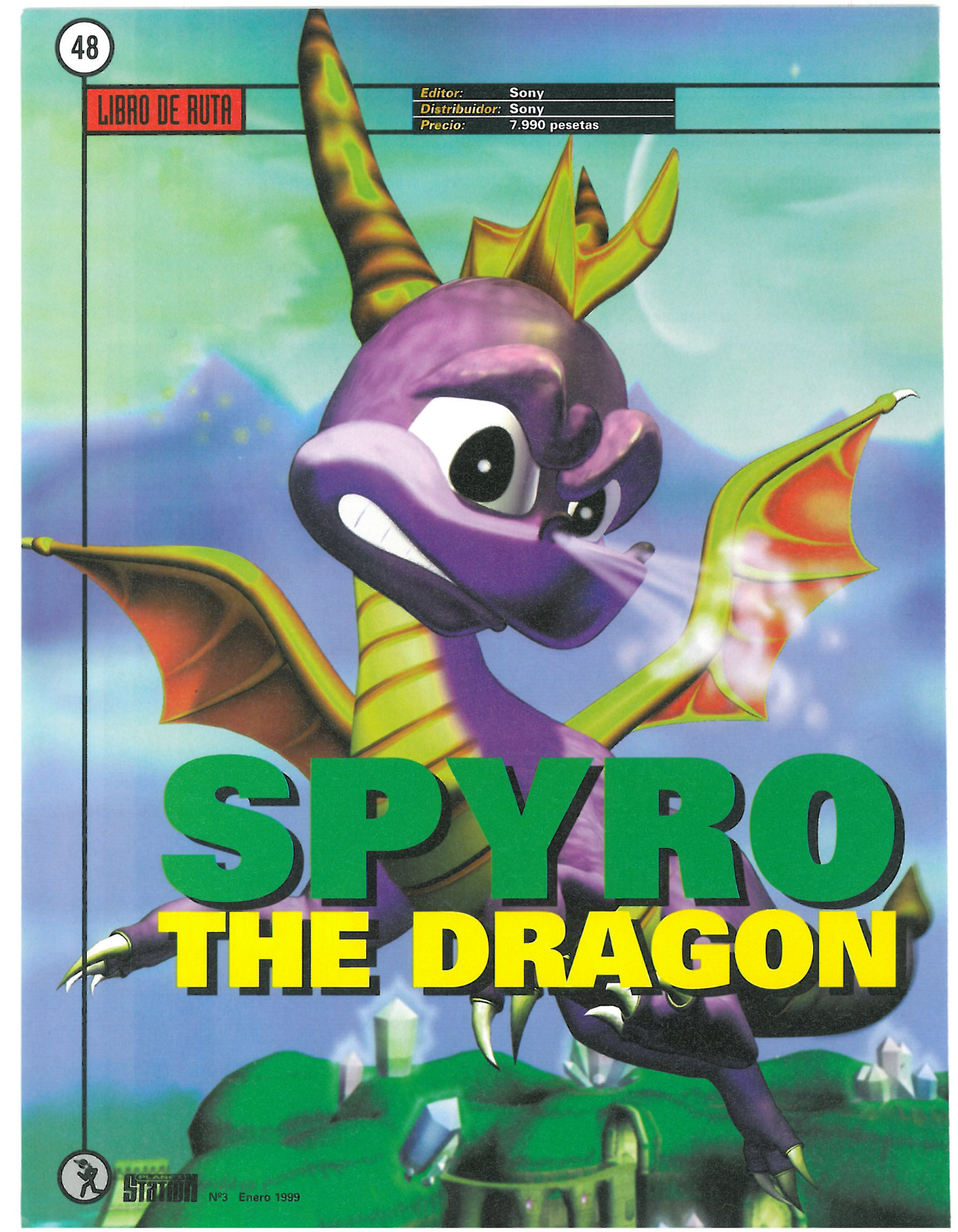
EL MES QUE VIENE
SEGUNDA PARTE

No te pierdas la parte final de nuestra guía para *Tomb Raider III*, en la que llegaremos hasta el final de las nuevas aventuras de Lara Croft.



Editor: Sony
Distribuidor: Sony
Precio: 7.990 pesetas

SPYRO THE DRAGON



¿Qué esperanzas de **supervivencia** puede tener el clan de los dragones cuando la población entera del **reino de los escupe-fuego** ha sido secuestrada y petrificada? Nuestra guía completa tiene la respuesta. **¡Que no cunda el pánico!**



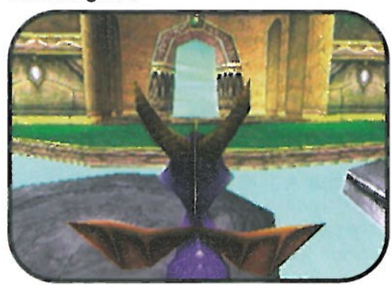
MUNDO 1

ARTESANOS

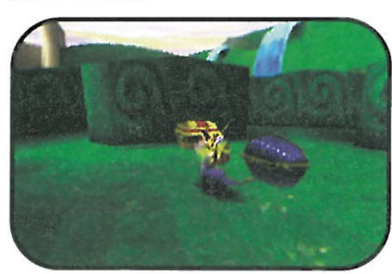
Puntos del tesoro: 100
Dragones: 4 Nestor Argus Delbin Thomas



El pueblo de los artesanos es un mundo lleno de prados verdes, valles frondosos, cascadas, playas y acantilados. Desde lo alto de las montañas puedes ver el otro lado del mundo y el mar. Si exploras las playas es posible que vayas a parar a cuevas ocultas llenas de piedras preciosas. Pero mucho ojo con caer al agua porque, como ya comentamos el mes pasado en el análisis de la sección *En órbita*, a los dragones no les sienta bien el agua…



Si te subes a todas las piedras del estanque, descubrirás un nivel bonus en el que no pararás de volar.



En el centro del laberinto te esperan más tesoros y una vida extra.

NIVEL 1 COLINA DE PIEDRA

Puntos del tesoro: 200
Llaves: 1 **Huevos: 1**
Dragones: 4 Lindar Gildas Astor Gavin

La mayoría de los puntos de este nivel son bastante fáciles de encontrar. Los jugadores más espabilados no dudarán en tirarse por el pozo que hay en el centro del nivel para encontrar un cofre cerrado, pero la llave que hace falta para abrirlo cuesta un poco más de localizar. Cuando estés en el pasadizo que lleva al punto de salida, salta por encima del muro que hay detrás y déjate caer a la playa. Dobla la esquina para entrar en una cueva secreta



de la playa y, en su interior, encontrarás la llave y unos cuantos pedazos de tesoro extra. Para dar con el huevo de dragón tienes que atravesar uno de los pasajes que hay y luego subir por la torre del otro lado. Una vez arriba, deslízate hacia los prados de alrededor y persigue al jefe. Aquí también hay un cacho del tesoro.

NIVEL 2 HOYO OSCURO

Puntos del tesoro: 100
Llaves: 1 **Huevos: 0**
Dragones: 3 Darius Oswin Alban

Este nivel es uno de los fáciles. No se presenta ninguna complicación importante que no sea la de hallar los pasajes secretos que llevan a las catacumbas. La zona está vigilada por unos ogros enormes a los que sólo se puede chamuscar desde atrás, así que espera a que se den la vuelta y empiecen a andar para atacarles. En la cueva subterránea encontrarás la llave que te hace falta para abrir el cofre que hay cerca del punto de partida, así como un dragón petrificado más y joyas ocultas.

PISTAS **Para sobrevivir hay que conocer todos los secretos y estrategias.** Aprende a salvaguardar el cuerpo serrano de Spyro con la información privilegiada que te proporcionamos.

GENERALES

Consejos de valor incalculable e indicaciones sobre cómo sobrevivir en el loco, loco mundo de *Spyro the Dragon*.

Huevos Spyro

Por si no había bastante con tener a todo el clan encarcelado en hielo, resulta que unos ladrones desalmados han birlado una partida de huevos de dragón. Los chorizos se han refugiado en determinados niveles (descubrirás cuáles cuando te leas esta guía), así que, en cuanto los veas, persíguelos hasta que estés lo suficientemente cerca como para 'calentarlos' con tu fuego. Si te cuesta pillarlos, dale al botón de salto mientras corres para incrementar un poco el ritmo.

Fuego o fuerza

Las dos habilidades principales de Spyro a la hora de atacar son embestir a su adversario o incendiarlo. Sin embargo, hay diferentes enemigos a los que hay que matar de formas distintas, por lo que tendrás que saber cómo ataca y cómo muere cada uno (con armadura repele-llamas, por ejemplo) antes de intentar liquidarlo.

Libélula cojonera

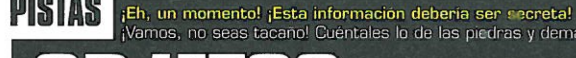
La energía de Spyro la controla una libélula que revolotea constantemente alrededor de su cabeza. Si Spyro recibe, la libélula cambia de color; esto puede suceder varias veces hasta que llega un momento en que el insecto se desvanece y Spyro sólo puede ser tocado una vez más. Al principio la libélula es dorada, luego azul y luego verde. Fíjate en el color y échale una mano si hace falta. Para recargar la libélula hay que matar a animales inofensivos que viven en cada nivel; éstos, al morir, liberan mariposas que la libélula puede cazar y comerse antes de regresar recargada de vida.

Rampas de velocidad

En ciertos niveles, Spyro se encontrará unas rampas de velocidad. Son como unas montañitas con flechas que harán que Spyro alcance velocidades de vértigo al pasar sobre ellas. Se pueden usar para dos cosas: en primer lugar, para empotrarte contra unos cofrecitos metálicos que cuestan de romper; en segundo, para acelerar, despegar y surcar por los cielos hasta alcanzar plataformas lejanas. La clave para poder usar estas rampas consiste en correr a toda leche y luego, en el momento de despegar (preferiblemente desde el punto más alto), apretar el botón de salto para elevarse en el aire. Si quieres llegar a una plataforma que esté realmente lejos, usa las ramas para llegar lo más alto posible, planear y luego bajar gradualmente. Es fácil cuando le coges el tranquillo.

Pilla todo lo que puedas

El tesoro de *Spyro* está ahí mismo pero, a la vez, resulta tremendamente difícil de encontrar. Parte de él está esparcido al descubierto, y otra parte está escondida en plataformas elevadas o dentro de los cofres. Si vas buscando arriba y abajo deberías ir encontrándolo. Recuerda también que para cogerlo todo hay que matar a todos los enemigos, por lo que es mejor asegurarse de que no queda ni una migaja del tesoro antes de abandonar un nivel. Además, así sabrás que no queda ni uno, ya que los enemigos no resucitan a menos que mueras o regreses después de haber salido. Así pues, en cuanto llegues a un nuevo mundo, encuentra todo lo que haya del tesoro antes de entrar en los subniveles.



PISTAS **¡Eh, un momento! ¡Esta información debería ser secreta!** ¡Vamos, no seas tacaño! Cuéntales lo de las piedras y demás.

OBJETOS

En el juego hay un montón de cosas para buscar. Veamos qué tenemos …

Joyas rojas .... 1 punto del tesoro
Joyas verdes .... 2 puntos del tesoro
Joyas azules .... 5 puntos del tesoro
Joyas amarillas .... 10 puntos del tesoro
Joyas lilas .... 25 puntos del tesoro

Dragones cristalizados

Ve hacia ellos para liberarlos y recibir consejos. En cada nivel hay unos cuantos dragones cristalizados; en esta guía te los indicamos todos.

Llaves y cerraduras

En algunos niveles encontrarás un arcón cerrado con llave. Las llaves pueden estar en cualquier punto del nivel, o sea que busca bien porque suelen estar escondidas en los lugares de más difícil acceso.

Huevos de dragón

Algunos niveles tienen uno, otros dos y otros ninguno. En total hay 12 en todo el juego, y en esta guía te decimos en qué niveles los puedes encontrar.

Cofres sellados

En la mayoría de niveles hay baúles de estos que están sellados y no revientan al embestirlos o arrojándoles fuego normal. Para que estallen hay que tirarse contra ellos desde una rampa para coger velocidad, utilizar el fuego enriquecido con amor que te proporcionan las hadas o dispararles con cañones o fuegos artificiales.



NIVEL 3
PLAZA MAYOR

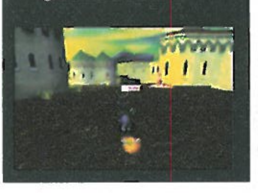
Puntos del tesoro: 200

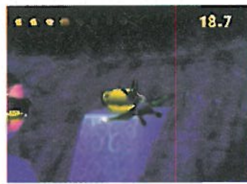
Llaves: 0
Huevos: 1

Dragones: 4
Nils
Devlin
Alvar
Thor



Otro nivel fácil. Limítate a ir avanzando por el nivel, subiendo las escaleras y sobrevolando la zona. La mayoría de joyas se pueden recoger fácilmente, pero hay un punto que tiene su intríngulis. Cuando subes las escaleras de color rosa y pillas todas las piedras de arriba (donde también está la salida, por cierto), vuelve a la cima de los peldaños y pega un brinco hasta la repisa verde. Entonces salta hacia la fuente y gira a la derecha; avanza pegado al muro. Deberías aterrizar en otro saliente con césped, justo enfrente del jefe que tiene el huevo. Persíguelo recogiendo todas las joyas que vayas viendo por el camino y ve a por el último dragón antes de salir.





Lo primero es lo primero: métete en la cueva de abajo y no dejes ni un solo cofre antes de volver arriba.

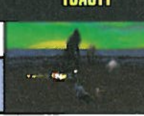


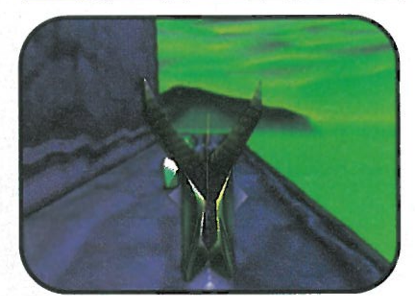
A veces los aviones no son fáciles porque no dejan de moverse.

NIVEL DEL JEFE
TOASTY

Puntos del tesoro: 100

Dragones: 1
Nevin





Este nivel está poblado por siniestros pastores que te echarán a los perros. Acércate despacio a los canes durmientes y quémalos desde una distancia prudente; entonces aléjate rápidamente antes de que te ataquen (si eres muy rápido podrás echarles dos llamaradas seguidas cada vez). Flambéalos una vez más para matarlos y liquida también a los pastores. Al atravesar la ventana de la arcada hay algunas joyas escondidas; el resto están muy a la vista. Concéntrate en matar al cabeza de calabaza, que es pan comido. Cárgate primero a los perros guardianes, y luego ve a por él con el fuego por delante.



NIVEL BONUS
LUCHA BAJO EL SOL

Puntos del Tesoro: 300

Para llegar a este nivel, antes tienes que saltar sobre todas las piedras redondas del lago. Una vez que lo hayas hecho, todas ellas se iluminarán de color amarillo y el fondo del escenario caerá cual telón para revelar la puerta del nivel. Al empezar el nivel, salta a la cueva de abajo y llévate todos los cofres por delante. Entonces vuela hacia fuera del nivel y gira a la izquierda para cruzar volando los arcos. Cuando te encuentres los aviones dedícate a chamuscarlos a todos antes de continuar con los arcos. Finalmente, salta a la vía del tren y hazte con los barriles para completar el nivel.

MUNDO 2
GUARDIANES DE LA PAZ

Puntos del tesoro: 200

Llaves: 1
Huevos: 1

Dragones: 3
Titan
Magnus
Gunnar



Date un rulo y recoge todas las joyas que veas. Toda la zona está patrullada por unos soldados que deben ser eliminados, así que abórdalos sin más contemplaciones. Algunos se tirarán de cabeza para refugiarse bajo las tiendas de campaña; pues nada, les incendias la tienda y luego, cuando te enseñen el culo, los quemas a ellos también. Las joyas más chungas de conseguir son las que están en los cofres indestructibles. Usa la artillería: empuja los barriles hasta que los tengas alineados con el objetivo y entonces enciende las mechas para quemarlos. También verás que en una de las formaciones rocosas hay un blanco; utiliza el cañón que hay cerca para volarlo y formar una plataforma que te lleve al otro lado del cañón. Cuando estés arriba, gira a la derecha y persigue al jefe del huevo. Luego baja a la roca en forma de arco y úsala para planear hasta la cueva de abajo. Dentro de ella encontrarás más joyas y un cofre cerrado con llave.

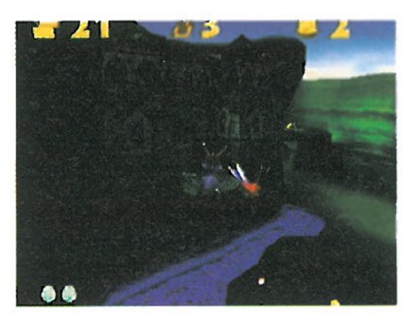
NIVEL 4
CAÑÓN SECO

Puntos del tesoro: 400

Llaves: 1
Huevos: 1

Dragones: 4
Conan
Boris
Maximos
Ivor

Nada más empezar, coge los pedazos de tesoro y atraviesa el agujero del muro a mano izquierda para dar con el jefe del huevo y con más joyas. Entonces haz como siempre y mata a todos los pistoleros del camino. Cuando hayas rescatado a Boris, planea hacia el saliente que hay más lejos y métete en la torre. Dentro verás una repisa que lleva a unas joyas rojas. Pégate al muro de la izquierda, salta y planea hacia la izquierda. Manténte pegado al muro mientras viras y aterrizarás en una nueva superficie donde hay un camino que lleva a otro dragón y a la llave. Cuando los tengas, vuela hacia la torre de abajo que tiene la salida y coge las joyas. Sal por el pasaje y regresa al punto donde topaste con el primer dragón. Más allá puedes saltar hacia un nuevo saliente y bajar unos escalones. Llegarás a una zona llena de joyas. Ve escalando por las plataformas hasta la torre, salta hasta las repisas más altas de la derecha y entonces vuela hasta la que hay al fondo. Aquí encontrarás el cofre cerrado.

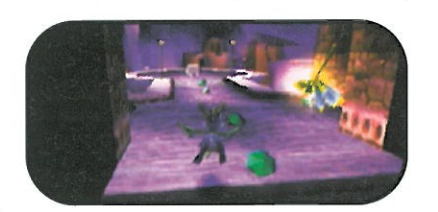


NIVEL 5
CAVERNA DE HIELO

Puntos del tesoro: 400

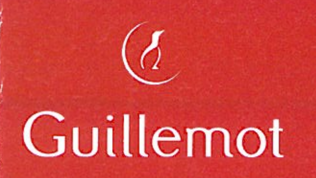
Llaves: 1
Huevos: 0

Dragones: 5
Todor
Andor
Ragnar
Ulric



Empieza recogiendo las joyas que hay cerca del punto de salida y luego adéntrate a todo gas. Al llegar a la caverna, salta a los bordes y alza el vuelo para salir a la zona donde está el cofre cerrado. Desde aquí deberías ver una plataforma sobre la que se encuentra la llave, así que déjate caer, píllala y vuelve al baúl. Para coger algunas de las joyas hay que estamparse contra las lámparas, o sea que cuidado con no pasarte de largo… El resto del nivel es bastante facilón y no tiene por qué darte problemas.







a tecnología Shock 2 (estéreoshock) de Guillemot
porta dos motores independientes en el interior
el mango del volante capaces de transmitir
ibraciones diferentes directamente a cada mano.
odrás vivir experiencias más allá de la visión en
n entorno envolvente.
botones de acción rápida. Pad para navegar por
os menús.
alancas traseras para cambio de marchas tipo F1.
je ajustable en altura y ángulo.
ase en forma de "T" invertida posicionable sobre
a mesa (provista de dos fuertes ventosas), bajo
as piernas o en posición de kart.



RACE 32/64 SHOCK 2
"MÁS ALLÁ DE LAS SENSACIONES"

www.guillemot.com

Compatible con Playstation™ y Nintendo® 64.

GUILLEMOT, S.A. - Edificio Horizon
Carretera de Rubí 72-74. Ático
08190 Sant Cugat del Vallès-Barcelona.
Tel 93 544 15 00 - Fax 93 590 62 14

Distribuido por:





NIVEL 6

CIUDAD DEL ACANTILADO

PUNTOS DEL TESORO: 200

Llaves: 0
Huevos: 1

Dragones: 3
Halvor
Enzo
Marco

Este nivel es relativamente simple, pero hay unos cuantos secretillos diseminados por ahí. Recorre la ciudad recolectando todo lo que pilles por el camino. Tienes que matar a un montón de soldados y quemar a unos cuantos caldereros (sobre todo socarra las calderas para obtener puntos extra). El jefe que porta el huevo está de camino a las escaleras grandes, así que ocúpate de él antes de escalar a las alturas. Una vez en la cima del precipicio, sube al punto más alto y planea sobre el río y hacia los acantilados que hay más lejos. Mata a todos los pájaros y aprovecha la altura que llevas para recoger las joyas extra que hay sobre los tejados. En uno de ellos encontrarás una bengala; enciende la mecha y contempla la explosión que abrirá el cofre sellado de las escaleras. En principio encontrarás casi todas las joyas sin problemas, pero hay algunas escondidas detrás del edificio desde donde saliste; ve hasta los acantilados cercanos y, desde allí, tírate por detrás del edificio.



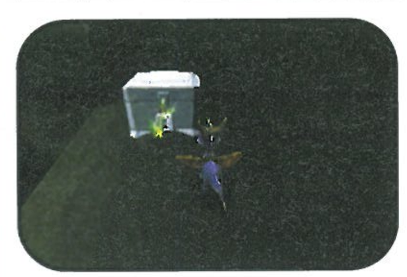


NIVEL DEL JEFE
DOCTOR SHRIMP

Puntos del Tesoro: 300

Dragones: 1
Trondo





Sube al valle cargándote todo lo que se te ponga por delante. Algunos guardias te atacarán, o sea que puedes adelantarte tú o esperar a que se caigan por el precipicio antes de ponerte a recoger joyas. Es posible que en un momento dado te encuentres con una rampa que te servirá para alcanzar un par de cofres más y, de paso, te proporcionará suficiente altura para que puedas abalanzarte sobre los ogros que hay en las plataformas elevadas. Pasada la primera rampa, detrás de la torre que hay al fondo encontrarás otra rampa que te llevará a una plataforma aún más alta. Desde allí podrás saltar a una plataforma más lejana y recoger 25 joyas del tesoro. Cuando no quede ni una por rapiñar (hay 198 puntos, para ser exactos), vuelve a la primera rampa y cruza la puerta que hay detrás. Liquidar al Doctor es fácil. En la primera plataforma espera a hasta que vaya a por ti y retírate para escupirle a gusto. En la segunda plataforma, espera hasta que se balancee y entonces salta encima de él para tostarlo. Usa la llave que has recogido antes para tirarte más allá de la salida y abrir el cofre que contiene 25 puntos.





NIVEL BONUS
VUELO NOCTURNO

Puntos del Tesoro: 300

Empieza el nivel cruzando los anillos y luego sal hacia la izquierda para recoger los baúles. Cuando los tengas todos, atraviesa los tres primeros arcos y luego da la vuelta para iluminar las primeras luces. Sigue cruzando los arcos y alterna entre éstos y las luces a medida que llegues a ellas. No debería resultar complicado.









MUNDO 3
MAGOS

Puntos del Tesoro: 300

Llaves: 1
Huevos: 1

Dragones: 3
Cosmos
Zantor
Boldar



Al empezar el nivel cruza los dos primeros arcos y verás a un ladrón de huevos justo enfrente. Si vas avanzando y te pegas al muro de la izquierda deberías poder con él en cuanto se ponga a correr. Sigue por un caminito estrecho y sube a las montañas. Toparás con otro ladrón de huevos cerca de una rampa de velocidad; úsala para liquidar al mago y mantén el ritmo para cruzar zumbando las cuevas, girando a la derecha a la salida. Aún a toda marcha, estámpate contra el cofre sellado para hacerte con las joyas que hay dentro. Entonces sube a la siguiente montaña y planea hasta el otro lado del lago, desde donde verás una cueva que contiene la llave. Búscala y cógela antes de regresar a la plataforma en la que viste al segundo ladrón de huevos; ponte justo al borde y busca la cueva desde la distancia. Vuela hasta ella y dentro encontrarás el cofre cerrado. El resto del nivel es fácil.

NIVEL 7:

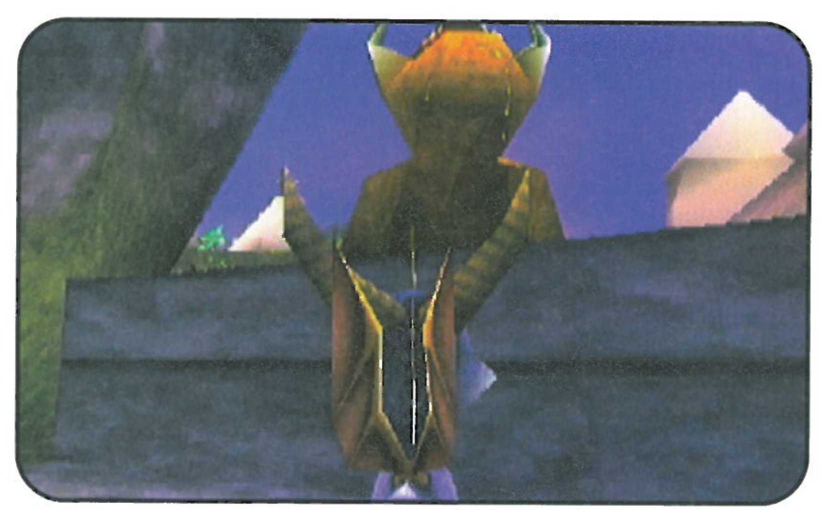
ALPES

Puntos del tesoro: 500

Llaves: 0
Huevos: 1

Dragones: 4
Zane
Eldrid
Zander
Kelvin

Este nivel sí que está *chupao* porque todos los cachos del tesoro están muy a la vista. Lo único que hay que hacer es avanzar e ir matando a todo lo que se te ponga por delante. Cuando llegues al primer dragón puedes subirte al muro de la izquierda y planear hasta la zona de enfrente o seguir recto y volar luego a la otra plataforma; hagas lo que hagas, igualmente tendrás que volver luego y hacerlo de la otra forma antes de salir del nivel. El único tramo chungo llega cuando tienes que volar desde la salida hacia las



tres plataformas sobre las que hay cajas de fuegos artificiales. Tendrás que encenderlas una por una y saltar a la siguiente antes de que exploten. Desde la primera plataforma puedes saltar a la cueva y perseguir al ladrón de dragones. Luego salta y planea hacia la derecha para coger velocidad de cara a la última carrera.

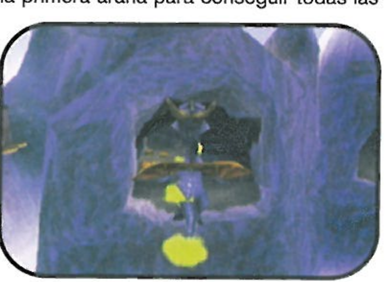
NIVEL 8

CUEVAS ALTAS

Llaves: 0
Huevos: 2

Dragones: 3
Cyrus
Ajax
Cedric

Al empezar el nivel, gira y métete en las cuevas de las arañas; eso sí: procura no coincidir con ellas porque todavía no puedes matarlas. Avanza por los túneles y llegarás a un par de cuevas donde, aparte de arañas, también hay magos. Cárgatelos y entra por el agujero de atrás para ver por primera vez al hada del amor. Ella te besará, lo que hará que te ruborices y se te suban los colores. Cuando Spyro se pone rojo, la potencia de sus llamas se refuerza, lo que significa que ahora sí que puedes matar a las arañas. De vuelta en las cuevas, tendrás tiempo de eliminar a todas las arañas menos una, que es la que te encontrarás otra vez al principio. Para liquidarla, hazte besar otra vez y salta desde el saliente del hada hacia el punto de partida. Entonces entra en la cueva y chamusca a la primera araña para conseguir todas las joyas de los arácnidos. Más adelante, en este mismo nivel, encontrarás una rampa de velocidad; úsala para llegar a las cuevas del otro lado del cañón. Acceder a las dos primeras resulta bastante fácil, pero para llegar al saliente más lejano que contiene joyas tendrás que apretar el botón de salto justo después de despegar y planear hasta el punto más alto del salto.



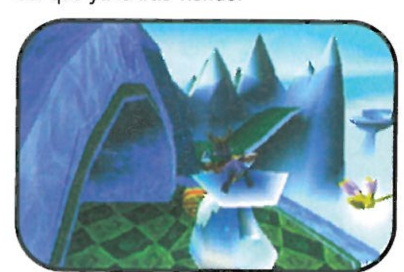
NIVEL 9

PICO DEL MAGO

Llaves: 0
Huevos: 2

Dragones: 3
Jarvis
Hexus
Lucas

Nada más empezar, mira a tu izquierda para descubrir una repisa oculta. Salta y vuela hasta ella y sigue por los senderos de alrededor para pillar un montón de joyas ocultas. Desde los puntos más altos puedes volar a las alcobas del mago que estaban demasiado elevadas como para llegar desde el suelo. Usa las rampas de velocidad (a veces podrás empalmar dos seguidas) para coger la suficiente carrerilla como para volar hasta las superficies más lejanas. Acuérdate de ir mirando hacia todos lados por si hay más joyas o aparece el ladrón de huevos. También hay un cofre sellado que sólo podrás reventar si llevas la velocidad que te dan las rampas, pero asegúrate de que no queda intacto. Lo demás es fácil, así que ya lo irás viendo.



NIVEL DEL JEFE
BLOW HARD

Puntos del tesoro: 400



Dragones: 1
Altair

◀ Este jefe no es muy complicado: sólo tienes que subirte encima de él y calentarle un poco el cogote.



Estos magos controlan los pilares móviles: liquídalos y las cosas se calmarán.

Sin lugar a dudas, éste es el jefe más fácil de todo el juego. Y también es el nivel más sencillo de completar, porque todas las joyas están en el exterior. Para derrotar al jefe sólo tienes que ir hacia él y escupirle (fuego, se entiende); si en algún momento consigue tocarte, fustígate porque querrá decir que eres un jugador pésimo, pero no dejes de flambearle. Como ya hemos dicho, un chollo total.

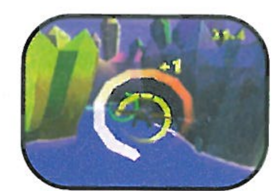


Antes de aterrizar en la zona de los magos, utiliza tu halitosis hasta que no quede ni uno.

NIVEL BONUS
VUELO DE CRISTAL

Puntos del tesoro: 300

Este nivel aéreo tiene su miga. Antes que nada, atraviesa todos los aros y cruza tantos arcos como puedas antes de ir a por los cofres. Cuando te hayas hecho con todos ellos, ocúpate de los aviones. Esto significa que tienes que entrar *en* ellos, y no chocar *contra* ellos. Luego pasa por los arcos que te queden ¡y listo!



Los aros están ante ti justo cuando empiezas; atraviésalos volando antes que nada.

A veces deberás subir rápido para pillar algunas cajas; si no, te arriesgas a pifiarla.

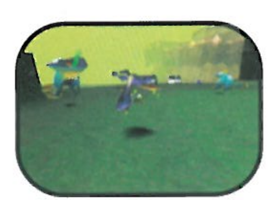


▶


Sube las escaleras del templo para ganar altura y luego podrás planear hasta la isla.


Toros, ¿eh? Aplícales la misma receta que a los demás enemigos del juego: ¡FUEGO!


Aquí tendrás que planear hacia las ruinas y luego subir las escaleras para llegar al tejado.


Las ranas son unas palizas. Gratínalas antes de que empiecen a pegarte lengüetazos.

Una situación difícil: ranas y guardias por todas partes. No dejes de correr mientras escupes fuego.

MUNDO 4
BESTIAS

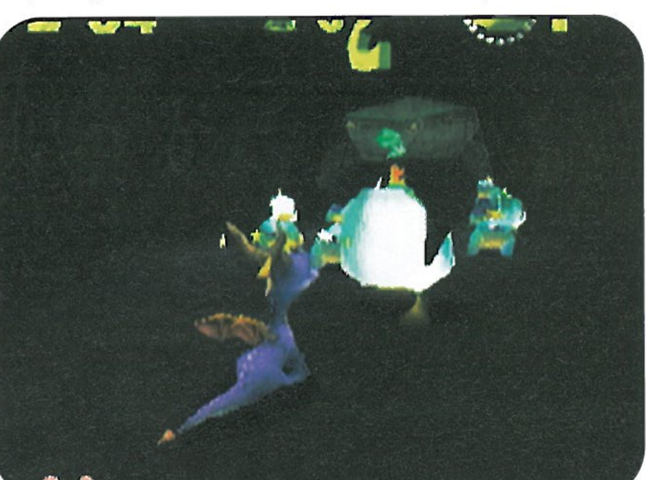
Puntos del tesoro: 300	
Llaves: 1	Huevos: 0
Dragones: 2	Bruno, Cleetus

En la zona de casa de este nivel hay unos cuantos secretos. Primero salta las ciénagas hasta llegar a tierra firme sin dejar de matar a lo que se te cruce en el camino. Al llegar a los peldaños del templo, sube y coge las joyas de la repisa; luego regresa sobrevolando los pantanos otra vez para ir a la plataforma que hay más lejos, donde se encuentra la llave. Cógela de vuelta al pozo que viste antes y úsala para abrir el cofre cerrado. El resto del tesoro está en grupitos, o sea que asegúrate de que no te dejas ninguno antes de entrar en uno de los subniveles.

NIVEL 10 CIÉNAGA

Puntos del tesoro: 500	
Llaves: 0	Huevos: 0
Dragones: 4	Rosco, Damon, Zeke, Bubba

Vete detrás del muro y liquida al primer cretino para quitarle las joyas. Sigue por tierra matando a todo bicho viviente —los árboles se lo tienen especialmente merecido porque se menean antes de atacarte— y, cuando llegues al espigón lleno de guardias, noquéalos a todos y salta hacia la pequeña isla de la izquierda. Sigue brincando hacia los muñones de árbol que hay por allí cerca y entra en las cuevas ocultas; mucho ojo con las ranas y sus lenguas viperinas. Dentro de las cuevas hay montones de joyas y otro dragón. Cuando lo hayas rescatado, sube las escaleras y baja planeando hacia el punto de partida antes de seguir avanzando por donde ibas. Superado el espigón, salta para subirte a uno de los tocones y tírate por el agujero. Cuando llegues a la salida, súbete a uno de los postes que hay al lado y vuela hacia el muro de las ruinas que hay a la izquierda. Desde aquí planea de nuevo hacia la izquierda y entra en la ruina que parece un grupito de escaleras. Úsalas para subirte al tejado y recoger todas las joyas secretas. Vuela desde el tejado hacia las islas que hay a lo lejos y hazte con el último pedazo del tesoro antes de poner rumbo a la salida.



NIVEL 11 ÁRBOLES

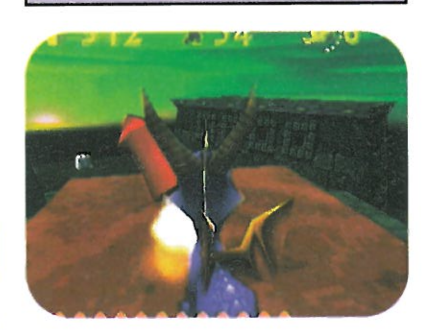
Puntos del tesoro: 500	
Llaves: 1	Huevos: 0
Dragones: 3	Lyie, Jed, Isaak

Éste es, probablemente, el nivel más difícil de completar de todo el juego, ya que está plagado de rampas y saltos excesivamente largos. Por suerte, hay un par de ladrones muy a mano que te muestran por dónde debes ir, y nada más empezar verás al primero, que es verde. Si le sigues —ojito porque va despertando a todos los monstruos a su paso—, al cruzar la segunda ventana de la izquierda verás que salta hacia una isla donde hay un dragón. Síguele y rescata al nuevo reptil; luego persíguele por la rampa de velocidad y pégate a su cola (acuérdate de apretar el botón de salto en el momento del despegue para ganar más altura). El último salto tiene tela, o sea que elévate al máximo y vira hacia el saliente que hay más allá. Al segundo ladrón lo encontrarás yendo recto desde la salida, pasadas las ventanas. Le verás plantado sobre una plataforma; si vas hasta él y le persigues, te llevará hacia otra plataforma secreta que hay cerca de la salida y que contiene un montón de golosinas. El resto del nivel es relativamente sencillo; pilla todas las joyas y usa un par de rampas de velocidad para reventar los cofres sellados.



NIVEL 12 PUEBLO DE TERRAZAS

Puntos del tesoro: 400	
Llaves: 0	Huevos: 0
Dragones: 2	Claude, Cyprin



Este nivel está trufado de edificios llenos de joyas, así que recórretelo a lo largo y a lo ancho matando a los malos que te encuentres por el camino. El único estorbo consistente del nivel se presenta después de rescatar a Cyprin. Sube las escaleras y ve por las plataformas que aparecen; utiliza la cuesta para llegar al punto más alto. Desde aquí planea hacia la repisa de la derecha y verás unos peldaños brillantes de colores. Avanza por ellos y luego baja y dobla la esquina hacia un nuevo saliente. Desde aquí podrás saltar por los tejados y encender las bengalas que necesitas para reventar los cofres sellados que quedan. Entonces vuelve a la cuesta y desde allí ve a la repisa de la izquierda para encontrar la salida.



NIVEL DEL JEFE
CABEZA METÁLICA

Puntos del tesoro: 500	
Dragones: 1	Sadiki

Recoge todas las joyas que veas y, justo antes del puente de madera, mira bien hacia el lodo que hay abajo y verás una caja junto al muro. Desciende y entrarás en una zona completamente secreta llena de joyas donde también hay una llave. Cuando la hayas dejado limpia, ve a la cuesta de arriba y serás transportado a uno de los tejados repletos de joyas al



que seguramente antes te habías planteado cómo caray se podía llegar. Desde aquí regresa al anterior y llévate todas las joyas de esta área antes de enfrentarte al jefecillo. El tipo este no presenta una dura batalla: sólo tienes que estamparte contra los postes eléctricos cuando estén verdes. Cuando estén todos reventados, él se irá hacia el siguiente vestíbulo; persíguelo. Ve comprobando todos los pasajes en busca de joyas y, al llegar a lo alto de las escaleras del segundo vestíbulo, dobla a la izquierda y verás unos salientes. Salta hasta ellos y te llevarán a un cofre cerrado que contiene unas cuantas joyas más. Mata al jefe chocando contra la segunda serie de postes. Pilla las joyas que queden y ábrete.

NIVEL BONUS
VUELO SALVAJE

Puntos del tesoro: 300

Este nivel aéreo no tiene mayor complicación. Baja y destruye el bote, luego date un rulo por allí pillando lo que haya y vira a la izquierda para sobrevolar el pasaje acuático (liquida a los botes que te vayas encontrando por el camino). Una vez arriba, cruza los dos primeros arcos y sigue cargándote los botes que veas (llegado este punto deberías haberlos conseguido todos). Da la vuelta y ve a por los arcos del siguiente pasaje acuático. Llegarás al principio otra vez, donde tienes que aplastar la caja que hay allí antes de girar a la izquierda y meterte en el siguiente túnel a por los siguientes arcones. Irás a parar a una zona llena de cajas y aviones; despáchate a gusto.



Los aviones y los cofres están todos juntos, o sea que date un garbeo y ve cogiéndolos al vuelo. Eso sí: ¡al loro con el tiempo!

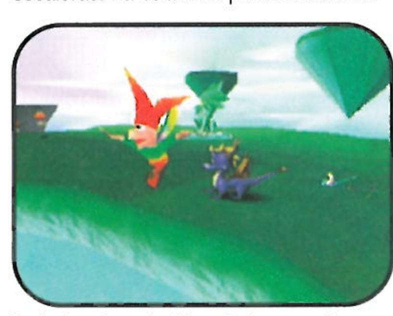
MUNDO 5
SUEÑOS

Puntos del tesoro: 300

Llaves: 0
Huevos: 0

Dragones: 3
Lateef
Zikomo
Mazi

He aquí un mundo corrompido por las espadas y la brujería. La mayoría de las joyas son muy accesibles, pero también hay algunas un poco más furtivas. Ve saltando por las plataformas y cárgate todo lo que se te ponga por delante. En el centro del nivel hay una torreta láser que puede hacer añicos a los enemigos más temibles, lo que te facilitará la tarea de liquidarlos. Cuando llegues a la torreta, muévela circularmente para atacar a los guardias que hay frente a las escaleras. La otra área problemática es



la de los duendecillos. A éstos no los puedes matar, pero si les quemas, las plataformas que hay cerca bajarán y así podrás saltar sobre ellas antes de que los duendecillos se recuperen y puedas chamuscarles otra vez.

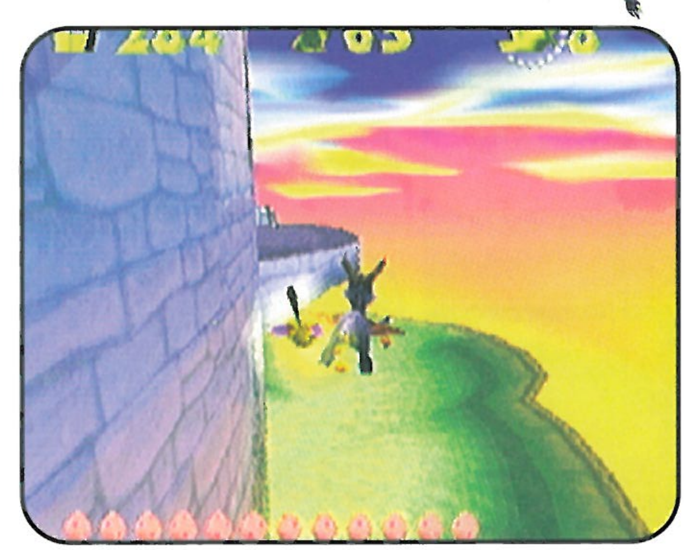
NIVEL 13
HAUNTED TOWERS

Puntos del tesoro: 500

Llaves: 0
Huevos: 0

Dragones: 3
Kosoko
Lutalo
Capeno

Avanza y quema la puerta; aniquila a los enemigos que puedas (los caballeros, sin embargo, no pueden ser liquidados) y sigue adelante hacia la torre del fondo. Aquí encontrarás un hada del amor que te besará y te dará el poder que necesitas para vencer a los caballeros y tirar abajo las puertas reforzadas. Aprovecha esta ventaja tanto como te haga falta para ganarlos a todos. Usa la cuesta para ir hacia la siguiente sección y luego dirígete al castillo que hay a lo lejos para coger joyas y otra dosis de fuego del amor. Cuando hayas recargado las pilas sal a por la siguiente tropa de caballeros y luego sube por la ladera hacia el castillo principal. Aprovecha la rampa de



velocidad para cargarte las puertas y luego usa el fuego del amor en una de las estancias para reventar las puertas reforzadas. Y ahora viene la parte engorrosa del asunto: regresa a lo alto de la rampa de velocidad y úsala para volver a atacar en el vestíbulo. Manteniendo la velocidad, cruza la segunda puerta de la derecha del hall principal y sal a la zona del estanque. Una vez en el exterior, gira a la izquierda y vuelve a saltar a la base de la rampa. Ve hacia la rampa sin dejar de correr y salta en la cima para volar por los aires e ir a parar a un área totalmente nueva. Ve por la cuesta hasta el pasadizo de entrada. Aquí tendrás que subir las escaleras muy rápido, antes de que los caballeros vuelvan a cobrar vida. Mata al mago de arriba y entra en la siguiente habitación para conseguir el fuego del amor interminable. Vuelve a bajar y revienta los baúles que queden antes de tirarte por el agujero hacia el vestíbulo principal del piso de abajo . Entonces cruza la primera puerta a mano derecha para ir a la salida.

NIVEL 14
PASAJE OSCURO

Puntos del tesoro: 500

Llaves: 0
Huevos: 0

Dragones: 5
Kasiya
Azizi
Bakari
Apara
Obasi

Este nivel es uno de los más lineales, en el sentido de que puedes encontrarlo prácticamente todo con sólo mantener los ojos bien abiertos y avanzar por los caminos. Te tocará enfrentarte a algunos enemigos horribles; los más odiosos son los perros, pero los mantendrás a raya si chamuscas a los tarados que estén más cerca. Lo dicho: estáte al loro de todo lo que te rodea y deberías encontrar todo lo que aquí hay del tesoro con relativa facilidad.

La pista de lanzamiento te permitirá acelerar lo suficiente como para atravesar este abismo.



Los besos de esta hada buena te proporcionan un "fuego del amor" ilimitado. ¡Úsalo para freír a los caballeros a la parrilla!



Con las llamas potenciadas gracias al hada, cárgate a los malos restantes para conseguir un tesoro extra.



Si quemas estos fuegos artificiales podrás incrustar la caja reforzada contra el otro lado de la cueva.



Salta desde esta repisa y planea hasta la cueva oculta que está allí lejos.



NIVEL 15

CASTILLO

Puntos del tesoro: 400

Llaves: 1
Huevos: 0

Dragones: 3
Mudada
Baruti
Useni



Empieza subiéndote a las plataformas y rescatando a las hadas de los confines en que permanecen enjauladas. Cuando hayas liberado a tres, formarán un ascensor en el que podrás elevarte hasta las plataformas más altas. El único problema grave que se te presentará en este nivel es el salto de la rampa de velocidad. Cuando despegues desde justo el borde, pégate al muro de la derecha y luego gira para ir hasta la plataforma que queda más lejos, que antes quedaba fuera de tu alcance. Aquí encontrarás la llave y algunas joyas extra. El cofre cerrado está en el valle estrecho que hay al fondo del nivel. Cuando entres en el castillo principal tendrás que ir por la cuesta para llegar a las escaleras que suben y luego saltar desde el borde quemando los baúles mientras vuelas. Ahora deberías poder llegar a la rampa de velocidad que te permitirá acceder a la plataforma oculta.





Los cofres y las luces están juntitos. ¡Pillalos todos en una sola pasada!

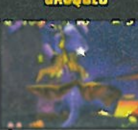


Cuidado con las lucecitas; si te acercas demasiado, te la pegarás.

NIVEL DEL JEFE
JACQUES

Puntos del tesoro: 500

Dragones: 2
Unika
Revilo





Mata a los primeros malos que aparecen e incendia al tarado para subir a la plataforma. Una vez en el saliente de arriba, ve a la derecha y quema al siguiente colgado. Luego vuelve corriendo por la izquierda y ocúpate del otro. Ahora podrás usar la primera plataforma para auparte a la repisa y ver otra plataforma más baja a la izquierda; planea y espera a que vuelva a elevarse para sobrevolar el valle. Cuando hayas recogido todo lo que hay por aquí, planea de regreso a la repisa donde está la plataforma alta (de la que viniste) y entonces salta por encima de la plataforma pequeña y a través de la zona de los dos tarados. Chamúscalos a los dos para extender las columnas que te darán suficiente altura para meterte en la cueva que hay detrás y coger la llave. El baúl cerrado está justo al lado de la entrada del jefe, quien por cierto es fácil de matar: limítate a seguirlo y escupirle cada vez que pare.

NIVEL DE BONUS
VUELO HELADO

Puntos del tesoro: 300

Esta sección aérea es relativamente simple. Al empezar, ve a por todos los cofres y quema las luces. Luego vuela hacia las vías del tren en dirección opuesta al humo de la locomotora, ya que así podrás hacerte con la mayoría de barriles. Cuando llegues a las zonas abiertas, ve por el aire cargándote a los helicópteros y pilla los barriles que queden para completar el nivel.



MUNDO 6
MUNDO DE GNASTY

Puntos del tesoro: 200

Dragones: 2
Delbin
Magnus*

* Cuando vences a Gnasty Gnorc y completas el juego por primera vez, aparecerá Magnus en el centro del nivel de Casa.

Este nivel no tiene nada; sólo hay una plataforma con algunas joyas encima y un dragón solitario en el centro. Sin embargo, de entrada no podrás coger las piedras porque primero hay que completar unos niveles para que se abran nuevas puertas que dan paso a pasillos con joyas.

NIVEL 16

CALA GNORC

Puntos del tesoro: 400

Llaves: 1
Huevos: 0

Dragones: 2
Lateef
Tomas

Otro de los niveles más sencillos. Todas las joyas están enfrente de tus narices, o sea que si sigues los pasadizos lo irás encontrando todo sin problemas. Lo que debes tener en cuenta en este nivel es que los barriles que aparecen sirven para matar a los enemigos grandotes. Tienes que ponerte en línea con el objetivo y estamparte contra él para que los barriles salgan volando por los aires y choquen contra los ogros enormes. Cuando llegas a la sección del final encontrarás la llave por un pasaje y el cofre cerrado por otro; une una cosa con la otra y ve por el tercer pasaje para hallar la salida.





NIVEL 17

PUERTO

Puntos del tesoro: 400

Llaves: 0
Huevos: 0

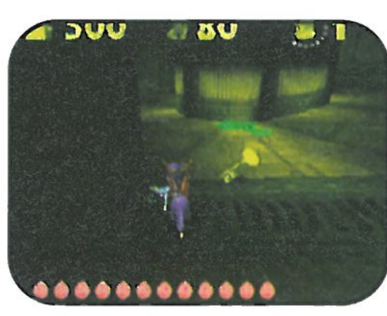
Dragones: 2
Cosmos
Cleetus

En este nivel sí que debes temer a los enemigos porque son unas señoras armadas con muy mala baba. Cuando disparen, salta por encima de las balas y entonces ve a por ellas. Por las alcobas hay un montón de cofres esparcidos, así que asegúrate de no dejarte ni uno mientras avanzas. Cuando llegues al puente, ve al lado más apartado y quema la palanca para que se eleve. Entonces ve a por el dragón y luego a la montaña de la rampa de velocidad antes de volver con carrerilla y usar el puente elevado para lanzarte a un área oculta. Recoge









todas las joyas que hay por aquí (si saltas hacia la derecha en el extremo más alejado encontrarás vida extra escondida en la esquina), incluyendo las de la pequeña isla a la que se puede saltar; después vuelve y baja el puente. Una vez más, sube la rampa de velocidad y lánzate al puente para cruzar al otro lado. Manteniendo la velocidad, estámpate contra el cofre sellado y llévate tu recompensa. ¡Lo estás haciendo muy bien!

NIVEL DEL JEFE
GNASTY GNORC

Puntos del tesoro: 500

Dragones: 0

Vaya una forma más *desaboría* de acabar el juego. El gran jefe es un blando, pero antes de llegar a él aún tienes que hacer un par de cosas. En primer lugar, pilla todas las joyas y persigue al ladrón por los pasajes. Cuando des con él, conseguirás una llave que podrás usar en la puerta cerrada de la sección principal. Ábrela y deberás perseguir a otro ladrón con el fin de obtener una segunda llave. Ésta es la que abre la plataforma de Gnorc; cuando hayas hecho esto, persigue a Gnorc montaña arriba y échale unas llamas cuando se siente en la cima. Entonces se colará en una nueva sección; síguele y salta por las plataformas tan rápido como puedas (desaparecen, ¿sabes?). Cuando se





pare al llegar al final, cárgatelo y completa el juego.

Final 1: Así que te crees que has completado *Spyro*, ¿no? ¡Pues te equivocas! Cuando has completado el 100% del recorrido, has rescatado a los 80 dragones y has recuperado los 12 huevos, podrás acceder a un nivel completamente nuevo llamado "El botín de Gnasty" (seguramente ya te estarías planteando qué sentido tenía esa entrada extra al Mundo de Gnasty, ¿verdad?). Una vez que hayas superado el primer final y hayas completado el 100% del juego, ve a este nivel y demuestra tu valor.

NIVEL BONUS
EL BOTÍN DE GNASTY

Puntos del tesoro: 2000

¡Ven aquí, tesoro mío! Empezarás en una plataforma aislada, pero no te preocupes: salta y volarás, lo que te permitirá pasearte por las plataformas vecinas. Pilla las joyas y persigue al ladrón para obtener una llave que usarás para abrir una sección más elevada donde recogerás unas cuantas piedras más. La clave de este nivel consiste en ir subiendo y subiendo para llegar a nuevas plataformas, o sea que mientras vayas ascendiendo todo irá bien. El tramo más difícil es cuando tienes que perseguir al avión a través de los túneles de lava, pero si das la vuelta y vas en sentido contrario al del avión, le pillarás sin problemas. El último montoncito de joyas lilas está en el pasaje que hay detrás de la salida. **Final 2:** En cuanto completes el nivel y lo abandones, serás obsequiado con el buen final que muestra a Spyro con gafas de sol y a unos dragones jugando a baloncesto con una oveja de fondo. Cuando termine la secuencia empezarás de nuevo desde el principio pero con un 120% completado, pero... ¿para qué?



Parece que ya lo has hecho todo en la vida, pero todavía te quedan tesoros por encontrar.



Cuando derrotes a Gnasty Gnorc verás el primer final del juego, que es bastante aburrido.

Si acabas el nivel especial El Botín de Gnasty, verás una secuencia final buena de verdad. ¡A disfrutar!



Editor:	**GT Interactive**
Distribuidor:	**New Software Center**
Precio:	**8.990 pesetas**

ROGUE

TRIP

¡Bienvenido a la zona de **guerra turística**! Para ganar un pastón en este ***shoot 'em up*** de gran cilindrada hay que dejar los escrúpulos a un lado. Si quieres sacarle la delantera a la competencia, **sigue nuestros planos.**

Escoja su modelo de la oferta disponible
Se pueden actualizar para aumentar su potencia de disparo

A LA VANGUARDIA

ARMAS Y TAL

Durante la partida habrá un montón de armas disponibles para los guías turísticos. Si tienes uno de los grandes en efectivo podrás potenciarlas en los puntos de sobrealimentación. Métete en uno de ellos, selecciona el arma que deseas potenciar y pulsa el botón de fuego para cargarla.

AMETRALLADORA

La ametralladora doble es bastante potente, pero tienes que apuntar a mano. Vigila el termómetro del salpicadero: si emite un brillo rojo, tus armas se recalentarán. Tal vez no parezca muy efectiva al principio, pero unas cuantas balas bien dirigidas pueden arruinarle el día a tu rival.

Actualización

La ametralladora se puede actualizar dos veces. La potencia del disparo y el promedio de fuego aumentarán en cada ocasión.

STINGER



Estos potentes misiles guiados casi nunca fallan. Úsalos de cerca o desde lo alto de un lugar estratégico para asegurarte un tiro limpio. Según el blindaje del blanco, los Stingers pueden cepillarse hasta cuatro barras de energía.

Actualización

El daño, así como la precisión, pueden mejorarse potenciando los Stingers. Se convierten entonces en armas temibles con las que casi es imposible fallar.

STALKER



Estas armas irán flotando como si nada y descenderán para impactar en su blanco. Prueba a usar el movimiento de salto mientras las disparas para conseguir un tiro más preciso. Los Stalkers infligen un daño muy considerable, pero son fáciles de esquivar a media distancia.

Actualización

Con Stalkers potenciados causarás el doble de desperfectos. Eso sí: su lento promedio de fuego no mejora.

LANZALLAMAS

Este lanzallamas montado produce unos elegantes fuegos artificiales. Mantén el gatillo pulsado para disparar como un poseso con un flujo constante de fuego. Si los alcanzas, los vehículos enemigos se incendiarán y sufrirán más daños hasta que las llamas se consuman.

Actualización

Al potenciarlo, el alcance y el daño del Scorcher se duplican. También aumenta el tiempo que arden los coches al ser alcanzados por él.

METEORO

Cuando se activa este arma caen del cielo pedruscos calientes. Los Meteoros son lentos, así que quizá te convenga paralizar un coche para asegurarte de que aciertas. El daño que causan es intenso, sobre todo contra blancos grandes.

Actualización

Con el doble de daño y una mayor precisión, los meteoros se erigen en las mejores armas una vez que han sido actualizados. Dispara tres meteoros potenciados a un blanco y tendrás todos los números para fulminarlo.

TNT

Este adorable barrilete de TNT se puede impulsar manteniendo apretado el botón de disparo. Una vez soltado, irá a parar a gran distancia y podrá ser detonado con una segunda pulsación del botón. Deja alguno junto a un enemigo atontado y pon al pobre diablo en órbita.

Actualización

Al potenciar el TNT, el radio de la explosión aumentará de forma espectacular. Suelta el barril potenciado entre un grupo de enemigos y te partirás el pecho.

PROWLER

Una vez disparado el Prowler tienes que guiarlo a tu blanco deseado. Si toca cualquier cosa en su vuelo, el Prowler explotará. Mientras guías el misil tu coche no estará protegido, así que úsalo sólo a quemarropa para obtener el máximo efecto.

Actualización

Cuando se dispara un Prowler potenciado, tu coche tendrá un escudo más. Además, rebota en el terreno y sólo explota si alcanza un vehículo enemigo, con lo cual deviene un arma potente.

BLASTER



Los Blasters son cohetes no guiados que infligen un daño enorme. Tienes que estar bien alineado para acertar con ellos. Más vale usarlos de cerca o justo después de que un coche quede paralizado. Un tiro de pleno con un Blaster puede borrar una cuarta parte de la energía de la mayoría de coches.

Actualización

Los Blasters potenciados incendian los coches que tocan. El daño adicional de las llamas sólo es efectivo contra enemigos no muy blindados, o sea que ahórrate la pasta y actualiza otra cosa.

EJACULATOR PRECOZ

Dispara con el Ejectulator a un mercenario que lleve un turista para enviarlo por los aires. Es el único modo de liberar al turista, aparte de matar al mercenario. Lleva siempre unos cuantos para asegurarte un flujo constante de dinero.

Actualización

El Ejectulator cobra propiedades rastreadoras una vez actualizado. Esto puede facilitar aún más la liberación del turista a tu mercenario ansioso por la pasta.

TRUCOS

SOLO PARA GRANUJAS

Algunos de esos *nenas* que le dan al Isostar van luego y dicen que *Rogue Trip* es un pelín durillo. ¡Vergüenza les debería dar! Ajústales las cuentas como se merecen con estos trucos. Éntralos en la pantalla de password.

Duplicar tu equipo
Cuando pases sobre algún objeto obtendrás el doble de ítems.
L1, L2, ○, L1, R1, □

Mayor blindaje
Este truco aumenta la cantidad de impactos que puede recibir tu vehículo.
R1, △, R1, △, L1, □

Turbo al máximo
Tras introducir este truco experimentarás un impulso turbo sin una barra especial de energía.
□, ×, ○, △, R1, R2

Vídeo de Duke Nukem
Reproduce un excelente vídeo de Duke Nukem entrando este password.
□, □, ○, ○, △, △

NIVELES EXTRA

Introduce estos códigos en la pantalla de password para acceder a los escenarios del modo Challenge

Funtopia
×, ○, L2, ×, □, L1

Gulch
□, □, △, R1, L1, ○



CONSEJOS

ESQUILAR TURISTAS

Para obtener un buen suministro de pasta, no dejes de llevar siempre algún turista a bordo. Si los llevas a sitios pintorescos te premiarán con 5.000 pavos en efectivo. Además, sólo durante un tiempo, también pagan cinco dólares por cada segundo que pasan en tu coche.

Billy Ray Bob 'Buddy' Duroc
Este gordo da muy buenas propinas. Sus comentarios son menos molestos que los de otros turistas, lo que le convierte en un pasajero ideal. A pesar de su enorme tamaño, Billy es difícil de atrapar, así que pasa poco a poco junto a él para asegurarte que lo recoges.



La yaya
Esta arpía es fácil de atrapar, pero luego no suelta mucha pasta por muy buenas vistas que le brindes. Lo bueno es que no te mete ningún rollo, pero aun así dan ganas de meterla en un asilo sin contemplaciones al cabo de cinco minutos.



Lochnar
Este cabeza de melón mutilavacas es el peor pasajero que te puedas echar a la cara (o al coche, vaya). Sus quejas continuas despiertan un deseo irreprimible de meterle un balazo en su trasero extraterrestre. Paga bien, eso sí, por lo que puede compensar resistir la tentación.



Nick Baxter
También conocido como "Capitán Protón". Los hobbies de Nick incluyen salvar la Tierra y combatir el crimen (¡qué bello es vivir!). Puesto que te paga por violar la ley y devastar la propiedad privada, suponemos que miente como un bellaco (¡qué gran engaño es vivir!).

SECRETOS

Deja clavados a tus adversarios con estas piruetas.
Las secuencias secretas de botones producen potentes efectos.

MOVIMIENTOS

¡TAN SECRETOS QUE LOS SABEMOS TODOS!

Manteniendo pulsado el botón △ se pueden activar ciertos movimientos especiales al pulsar las direcciones pertinentes en el pad. Cada movimiento vaciará la barra de energía, por lo que no conviene usarlos demasiado a menudo.



ESCUDO

⇧, ⇨, ⇩, ⇦

Cuando andes bajo de energía o te prepares para un ataque a saco, el escudo rechazará cualquier golpe a tu vehículo. Sólo dura diez segundos, así que asegúrate de que sabes cuando acaba.



TASER

⇨, ⇦, ⇧

Esta pulsación de energía paraliza al coche enemigo que toca. Una vez que has logrado un impacto puedes cebarte con tu rival aturdido, ¡que ni siquiera podrá levantar sus escudos! Sin duda, una estrategia recomendable si vas armado con TNT.



MANGUI

⇦, ⇨, ⇧

Para robarle a un coche enemigo sus ahorrillos, activa el rayo mangui. Si aciertas, uno de los grandes pasará a tu vehículo; podrás quedarte tan pancho y con una mueca de autosuficiencia.



MINA TERRESTRE

⇦, ⇨, ⇩

Tras introducir el código, soltarás una mina por detrás de tu vehículo. Quien tropiece con ella saldrá por los aires y no le quedará un aspecto muy lustroso. Resultan útiles sobre todo a la hora de luchar con algunos de los grandes vehículos jefe.



TASER TRASERO

⇨, ⇦, ⇩

Si vas corto de munición y te pisan los talones, realiza este movimiento para zafarte de tu atacante. Es más efectivo que un escudo porque te permite escaparte sin dejar rastro y, además, deja a tu rival a merced de los demás coches.



TURBO SALTO

L2+R2

Es un movimiento excepcionalmente útil. Dale al turbo salto para evitar los misiles enemigos que vienen hacia ti. También puedes usar el salto para adquirir armas a las que cuesta llegar y subir a lo alto de los edificios.




DOS RUEDAS

⇧, ⇩, ⇦, o ⇧, ⇩, ⇨

Este movimiento especial es casi inútil. Al activarlo te pones sobre dos ruedas, lo cual restringe tu maniobrabilidad, pero también te convierte en un blanco más pequeño para las ametralladoras o los misiles Blaster. Mola un mazo, eso sí.



¡PISTA! VIAJA CON NOSOTROS

Apréndete este código viario revisado

CONSEJOS DE CONDUCCIÓN

ABRÓCHATE EL CINTURÓN

DINERO...
La clave para ganar está en mantener una economía saneada; es decir, que no deje de entrar pasta. Ve siempre recto hacia el turista y usa cualquier medio para que el pobre bobo se suba a tu coche. Luego dedícate a ir a los sitios turísticos para sacarle más parné. No lo olvides: tu guita se conserva de un escenario a otro, o sea que, cuanta más consigas en los niveles fáciles, más tendrás en los difíciles.

...Y ALGO MÁS
Usar bien los movimientos especiales puede ayudarte en tu ilegal tarea. El táser es de lo más útil para aturdir a un rival y poder emplear luego armas más potentes. El escudo también es fundamental para asegurar tu supervivencia. Úsalo al acercarte a un adversario para poder soltar tu ataque al tiempo que repeles el suyo.

A POR TODAS (Y TODOS)
Ya puede ser animal, mineral o edificio: si se cruza en tu camino, ¡a por él! La mayoría de edificios y vehículos civiles producen dinero al sacudirles el polvo. Adereza todo lo que veas con balas para revelar dinero, armas o... ¡por pura diversión! Las balas son gratis, ¿no?

CONCENTRACIÓN
Disparar a cualquier coche que se presente está muy bien y tal, pero para triunfar de verdad en *Rogue Trip* debes concentrarte en un blanco. Ve primero a por el vehículo más duro y dale una paliza. Luego ve pasando hasta el más débil. Intenta dejarlos por debajo del punto de energía para que no puedan recargar.

VEHÍCULOS

Visite nuestra oferta de automóviles secretos.
¡Podrás incluso "conducir" un platillo volante!

VEHÍCULOS OCULTOS

INTRODUCE LOS CÓDIGOS EN LA PANTALLA DE PASWORDS PARA ACTIVARLOS

XAGNAR THE ABDUCTER

VELOCIDAD	MANEJO	BLINDAJE	MASA
✦✦✦✦✦ ✦✦✦✦✦	✦✦✦✦✦ ✦✦✦✦✦	✦✦✦✦✦ ✦✦✦✦✦	✦✦✦✦✦ ✦✦✦✦✦

CÓDIGO: R1, □, ×, □, L2, ○

VEHÍCULO:	SAUCER
ARMA ESPECIAL:	RAYO LÁSER

El platillo puede volar. Esto significa que no se atranca en los terrenos abruptos. Esta cualidad también lo convierte en un blanco fácil para los misiles. Vuela de forma errática si no quieres que tus rivales se acerquen y te maten.

STILLBIRTH

VELOCIDAD	MANEJO	BLINDAJE	MASA
✦✦✦✦✦ ✦✦✦✦✦	✦✦✦✦✦ ✦✦✦✦✦	✦✦✦✦✦ ✦✦✦✦✦	✦✦✦✦✦ ✦✦✦✦✦

CÓDIGO: △, L1, R1, ×, L2, L2

VEHÍCULO:	GOLIATH
ARMA ESPECIAL:	VANQUISHER

Stillbirth tiene un arma especial infinita que se llama 'Vanquisher' y es una enorme apisonadora capaz de aplastar a cualquier coche. La gran velocidad y el pesado blindaje de Goliath hacen que resulte casi imparable en las distancias muy cortas. Procura combatirlo desde lejos, por si acaso.

AGENT XQJ-37

VELOCIDAD	MANEJO	BLINDAJE	MASA
✦✦✦✦✦ ✦✦✦✦✦	✦✦✦✦✦ ✦✦✦✦✦	✦✦✦✦✦ ✦✦✦✦✦	✦✦✦✦✦ ✦✦✦✦✦

CÓDIGO: L1, △, R2, △, △, R1

VEHÍCULO:	BLACK HELICOPTER
ARMA ESPECIAL:	LANZAMISILES

El helicóptero negro camuflado puede ametrallar sin riesgo desde el aire a los demás vehículos. Al igual que el platillo, es muy vulnerable a los misiles. Sin embargo, gracias a su gran velocidad puede escapar a la mayoría de ataques.

NIGHTSHADE

VELOCIDAD	MANEJO	BLINDAJE	MASA
✦✦✦✦✦ ✦✦✦✦✦	✦✦✦✦✦ ✦✦✦✦✦	✦✦✦✦✦ ✦✦✦✦✦	✦✦✦✦✦ ✦✦✦✦✦

CÓDIGO: R1, R2, L1, L1, ×, ○

VEHÍCULO:	NIGHTSHADE
ARMA ESPECIAL:	CUCHILLAS DE LA MUERTE

El Nightshade es una bestia. Su arma especial, un misil de doble Blaster, es letal de cerca. Cuando embiste a los coches enemigos entra en juego la cuchilla que tiene en el morro. Esta sierra circular despacha en un plis-plás a cualquier miembro del RACE. Y ella no está mal.

PERSONAJES

Mírate estos perfiles antes de escoger un personaje
Estos personajes dan más mal rollo que un coche fúnebre

HA NACIDO UNA ESTRELLA

NADA QUE VER CON SHIRLEY TEMPLE, PROBECILLA

ELVIS O KANG



Velocidad	Manejo	blindaje	Masa
◆◆◆◆◆ ◆◆◇◇◇	◆◆◆◆◆ ◆◆◇◇◇	◆◆◆◆◆ ◇◇◇◇◇	◆◆◆◆◆ ◇◇◇◇◇

Este imitador de Elvis posee un vehículo mediocre y un arma especial también mediocre. Sus cohetes relucientes causan un daño medio (por no decir mediocre) si se disparan con precisión. Se trata clarame-nte de un coche para llevar a los niños al colegio. Los *destroyers* no se divertirán demasiado con este soso personaje

VEHÍCULO:	SAUCER
ARMA ESPECIAL:	TRATAMIENTO DE CHOQUE

SISTER MARY LASCIVIOUS



Velocidad	Manejo	blindaje	Masa
◆◆◆◆◆ ◇◇◇◇◇	◆◆◆◆◆ ◆◇◇◇◇	◆◆◆◆◆ ◆◆◇◇◇	◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆

Si te gusta combatir cuerpo a cuerpo, la hermana Mary (alias 'la lasciva') será tu monja preferida. Su enorme autobús escolar amarillo puede sacar a todos los coches de la carretera. Prueba a darle al turbo e ir derecho detrás de alguien para enviarlo por los aires. ¿Será esto lo de la "comunión con Jesús"?

VEHÍCULO:	DESTROYING ANGEL
ARMA ESPECIAL:	SALVE MARÍA

AGENT ORANGE



Velocidad	Manejo	blindaje	Masa
◆◆◆◆◇ ◇◇◇◇◇	◆◆◆◆◆ ◇◇◇◇◇	◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆	◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆

Gracias a su blindaje y su potencia de fuego, cuesta horrores acabar con el Agente Naranjito. Su tanque es más lento que el caballo del malo, así que usa el turbo de forma generosa. Con su arma especial es muy difícil acertar; mejor que uses el Táser antes de intentar darle a alguien con ella.

VEHÍCULO:	BIOHAZARD
ARMA ESPECIAL:	COHETES ZUMBANTES

SCHITZO



Velocidad	Manejo	blindaje	Masa
◆◆◆◆◆ ◆◇◇◇◇	◆◆◆◆◆ ◆◇◇◇◇	◆◆◆◆◆ ◆◇◇◇◇	◆◆◆◆◆ ◆◆◇◇◇

Este chalado esquizofrénico ha de conducir con los pies porque no se puede quitar la camisa de fuerza. Su arma especial es un shock eléctrico omnidireccional (¿un *souvenir* del hospital?). Si te acercas a un coche enemigo con esta monada, ya puede darse por frito.

VEHÍCULO:	OZONE
ARMA ESPECIAL:	TRATAMIENTO DE CHOQUE

DAISY JANE McCOY



Velocidad	Manejo	blindaje	Masa
◆◆◆◆◆ ◆◆◇◇◇	◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆	◆◆◆◇◇ ◇◇◇◇◇	◆◆◆◆◇ ◇◇◇◇◇

El arma especial de la Gallina se activa al embestir a alguien. Sin embargo, dado su débil blindaje, lograrlo puede ser toda una hazaña. Asegúrate de que su escudo está cargado si planeas usar su arma especial. Se saca unos cuartos con el suministro de pollos agotados al Sr. Kentucky.

VEHÍCULO:	GAITER BAIT
ARMA ESPECIAL:	CARICIA DE GALLINA

FRANCIS 'LEGS' McGEE



Velocidad	Manejo	blindaje	Masa
◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆	◆◆◆◆◆ ◆◆◆◇◇	◆◆◆◆◇ ◆◇◇◇◇	◆◆◆◇◇ ◇◇◇◇◇

Este chulo-piscinas tiene una buen arma especial rastreadora. Cuando un enemigo recibe un impacto queda inmóvil durante unos instantes. Mientras se tambalea puedes soltarle una burrada de armas encima. Lleva pantis de lycra, así que ¡aléjate de él!

VEHÍCULO:	VERMIN
ARMA ESPECIAL:	RAYO DISRUPTOR

RATMAN

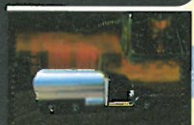


Velocidad	Manejo	blindaje	Masa
◆◆◆◆◆ ◆◆◆◇◇	◆◆◆◆◆ ◆◆◇◇◇	◆◆◆◆◆ ◆◇◇◇◇	◆◆◆◆◆ ◇◇◇◇◇

Algo puede hacer pensar que este tío es un superhéroe de pacotilla, pero su arma especial es una de las mejores. Una vez cargada, el Ripper puede despedazar al vehículo más duro como si fuera sushi. Usa el escudo para proteger el Intruder mientras se acerca a su víctima.

VEHÍCULO:	INTRUDER
ARMA ESPECIAL:	RIPPER

NECROBOT



Velocidad	Manejo	blindaje	Masa
◆◆◆◆◇ ◇◇◇◇◇	◆◆◆◆◆ ◇◇◇◇◇	◆◆◆◆◆ ◆◆◆◇◇	◆◆◆◆◆ ◆◆◆◇◇

Tras cubrir a un enemigo con su letal nube de vapor, dale a las ametralladoras para alumbrarlo. El Pyro es un vehículo excelente, capaz de resistir los embates de los jefes. No obstante, su baja maniobrabilidad es un inconveniente que te obligará a mantener el combate en un cuerpo a cuerpo.

VEHÍCULO:	PYRO
ARMA ESPECIAL:	NUBE DE VAPOR

SNAKE EYE SHADDOCK



Velocidad	Manejo	blindaje	Masa
◆◆◆◆◆ ◆◆◆◇◇	◆◆◆◆◆ ◆◆◆◇◇	◆◆◆◆◆ ◇◇◇◇◇	◆◆◆◆◇ ◇◇◇◇◇

Snake posee la mejor arma especial de todo el juego. Su flecha resulta difícil de apuntar, pero cuando acierta lanza al blanco hacia arriba y le causas grandes desperfectos. Mientras están por los aires no pueden disparar y quedan indefensos ante el fuego de ametralladora, por lo que son fáciles de rematar.

VEHÍCULO:	SIDEWINDER
ARMA ESPECIAL:	FLECHA EXPLOSIVA

BUNNY



Velocidad	Manejo	blindaje	Masa
◆◆◆◆◆ ◆◆◆◇◇	◆◆◆◆◆ ◆◆◇◇◇	◆◆◆◆◆ ◆◇◇◇◇	◆◆◆◆◆ ◇◇◇◇◇

Bunny es la bella y la bestia juntas. Usar el 'poder de caniche' molesta una pasada porque esos ladridos de chucho rosa no paran hasta que dan en algún blanco. El Bitchin' Wheels sufrirá graves daños si lo embisten, así que aléjate de cualquier vehículo enemigo.

VEHÍCULO:	BITCHIN' WHEELS
ARMA ESPECIAL:	PODER DE CANICHE

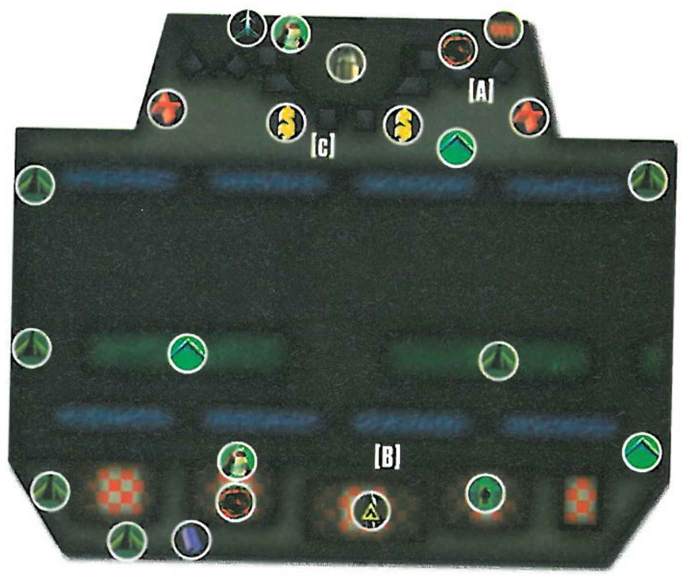
RICHARD (DICK) BIGGS



Velocidad	Manejo	blindaje	Masa
◆◆◆◆◆ ◆◇◇◇◇	◆◆◆◆◆ ◆◆◇◇◇	◆◆◆◆◆ ◆◇◇◇◇	◆◆◆◆◆ ◆◆◆◇◇

Hace gracia contemplar el ataque de la gran salchicha de Dick, siempre y cuando no seas quien recibe. Esta furgoneta de perritos calientes poco blindada tiene volumen para embestir al más duro de los vehículos, ya que los aporrea con la salchicha. Dick no perdona: si alguien se lo anda buscando, le propina una buena ración.

VEHÍCULO:	MEAT WAGGON
ARMA ESPECIAL:	WEENIE WACKER



XLAX

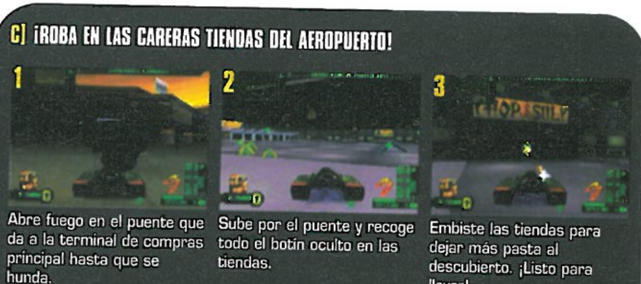
"¡Atención, atención!, el avión que sale por la puerta 3 está ardiendo. Repetimos: ¡ardiendo!". Un escenario como el aeropuerto de Big Daddy en el que irrumpen los mercenarios exige gags al estilo de *Aterriza como puedas*. Seguro que habrá que retrasar algunos vuelos en cuanto irrumpas en la pista (debe de ser lo mismo que está pasando en Barajas desde hace unos meses...).



A] ¡DISPARA IMPUNEMENTE DESDE LA TORRE!

1. Empieza disparando a los puentes que hay junto a la terminal para que huelan el asfalto.
2. Pulsa L1+R1 para saltar al puente y conduce hasta lo alto de la terminal de pasajeros.
3. Métete en la terminal de compras y juega a ser Lee Harvey Oswald disparando desde allí.

C] ¡ROBA EN LAS CARERAS TIENDAS DEL AEROPUERTO!



1. Abre fuego en el puente que da a la terminal de compras principal hasta que se hunda.
2. Sube por el puente y recoge todo el botín oculto en las tiendas.
3. Embiste las tiendas para dejar más pasta al descubierto. ¡Listo para llevar!

B] ¡VÉNGATE DE IBERIA POR TODOS ESOS (TACO SUPRIMIDO) VUELOS RETRASADOS!



1. Si avistas un avión lleno de turistas tratando de evadirse, ve rápido tras ellos
2. Cuando el avión esté a punto de despegar, dispárale para volverlo a bajar al suelo.
3. Pasa por los escombros en llamas del avión de pasajeros para pillar pasta extra.

MAPA



DADDYWOOD

Hollywood ha pasado a manos de Big Daddy. Siendo como eres un esteta, debes redecorarlo, por supuesto. Asegúrate de que ninguna palmera sobrevive a tu ataque contra los hogares de las grandes estrellas de cine. Si ves a Tom Hanks dale una buena somanta y, si te queda tiempo, pásate por casa de Antonio y Melanie a picar unos taquitos de jamón.



A] ¡MIRA QUÉ VISTAS!



1. Ve colina arriba y derriba las puertas que dan a la mansión para meterte dentro.
2. Lleva tu vehículo a lo alto del edificio para hallar el punto en el que actualizar las armas.
3. Ahora dirige tus armas recién potenciadas hacia los enemigos de abajo para echarte unas risas.

B] VACACIONES DE LUJO



1. Abre a tiros de ametralladora las puertas de unos chalets la mar de elegantes.
2. Impúlsate a lo alto de los edificios y mira alrededor en busca de más pasta.
3. Mira en la parte trasera: hay más objetos interesantes.

THE MAUL



Haz una visita a la Casa Blanca y marca en el pristino césped tus bandas de rodaje. Anima el soso mundo de la política con unos cuantos disparos aquí y allá. Si las fuerzas de seguridad de Big Daddy te importunan, no dudes en provocar un incidente internacional con ellos.

A] ¡ARRASA ESOS MANIDOS MONUMENTOS NORTEAMERICANOS!

1 Abraham Lincoln fue el padre de la América moderna y abolió la esclavitud. *¡How interesting!*

2 Todo eso está muy bien, pero tú arréale un tiro a la estatua y recibirás uno de los grandes.

3 Pero ten cuidado con su jeto barbudo: ¡se desploma e impacta con potencia explosiva!

B] ¡UN SOPLO DE AIRE FRESCO EN LA CASA BLANCA!

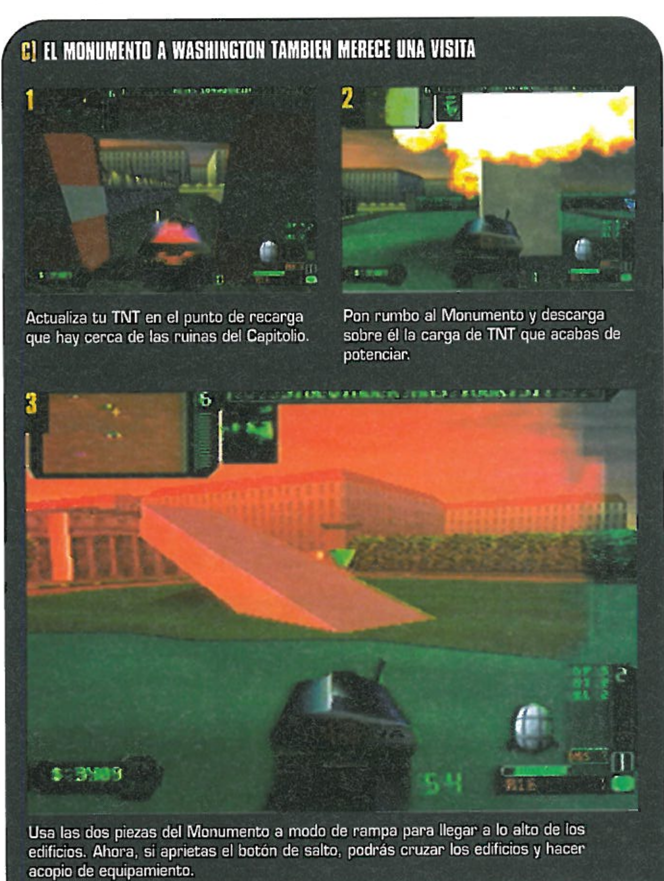


1 ¿Te apetece visitar al viejo Bill y fragmentar la Casa Blanca con unas cuantas balas?

2 Parece que han convertido el lugar en un burdel de Beverly Hills. Bonito, ¿eh?

3 Échale a la mujer algo de TNT por los morros y... ¡abracadabra! ¡Fuegos artificiales!

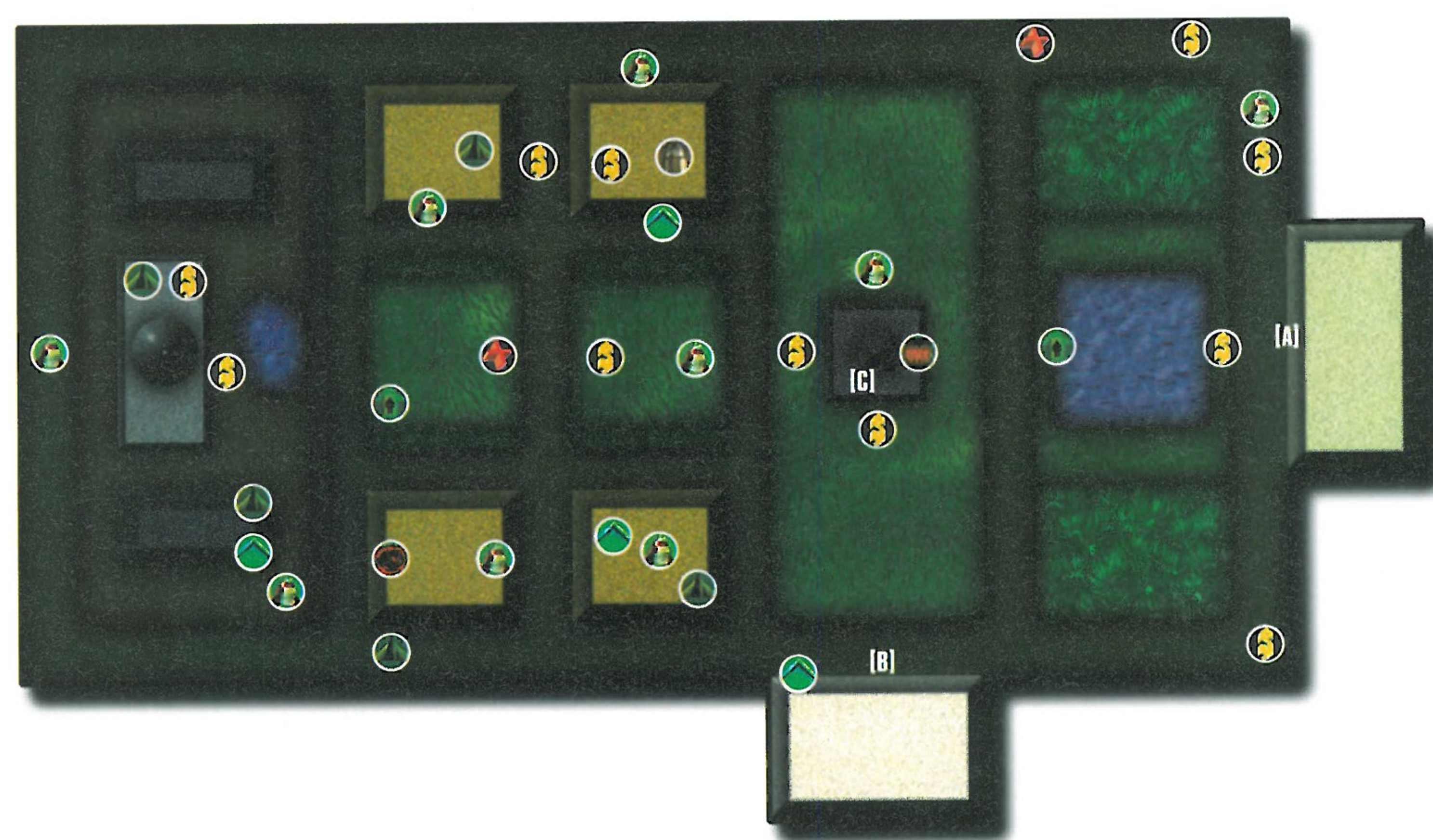
C] EL MONUMENTO A WASHINGTON TAMBIEN MERECE UNA VISITA



1 Actualiza tu TNT en el punto de recarga que hay cerca de las ruinas del Capitolio.

2 Pon rumbo al Monumento y descarga sobre él la carga de TNT que acabas de potenciar.

3 Usa las dos piezas del Monumento a modo de rampa para llegar a lo alto de los edificios. Ahora, si aprietas el botón de salto, podrás cruzar los edificios y hacer acopio de equipamiento.



AREA 51



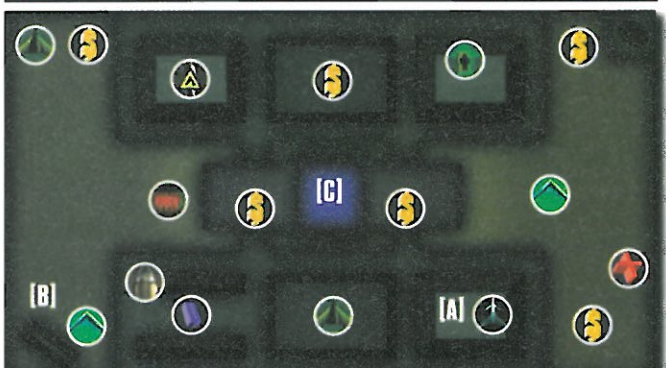
Aliens a punta pala. Si quieres cobrar a lo grande, más te vale llevar a tus turistas a ver el panorama antes de que quede destruido a causa del fuego cruzado. Si llevas un dineral y buscas un sitio donde ocultarte, prueba a dirigirte a la luna.

A] ¡MIRA, UNA AUTOPISTA ALIENÍGENA!


1 Dispara a las puertas de alguno de los muchos hangares que pueblan la base para revelar lo que encubren.


2 Aquí tenemos un espécimen alienígena de gran importancia para la comunidad científica.


3 ¡La madre que...! Cárgate a ese bichejo para revelar unos letales misiles Prowler para tu vehículo.

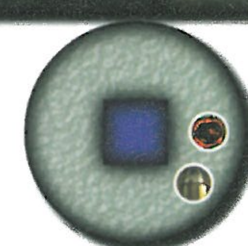


B] ¡CONTROLA EL TIEMPO!


1 Acércate al hotel con cuidado: hay muchos ovnis de combate patrullando esta zona.


2 Dispara algunos Misiles Blaster contra el edificio para encender el dispositivo de poscombustión a cada lado.


3 Cuando el edificio ya no esté, mira entre los escombros y hazte con el botín.



C] ¡TELETRANSPÓRTATE A LA LUNA!


1 ¿Qué tal un viajecito a la luna para desconectar? ¡Venga! Impúlsate a este área en el hangar central.


2 ¡Tachán! Quedarás atrapado en un rayo tractor y serás transportado al espacio exterior. Hay energía, pasta y armas a tutiplén. Tómalo todo para nivelar las cosas.

FUNTOPIA

NIVEL DE BONUS

Dispones de 85 segundos de reloj para causar tantos daños como puedas.

A] SABEMOS QUE LO ESTÁS DESEANDO: ¡TIROTEA A LOS PAYASOS!


1 Antes de nada, equípate con misiles Blaster y ve al campo de tiro de los payasos.



2 Espera a que aparezcan los dichosos clowns y dales lo que se merecen en plena jeta.



3 Cuando los alcances, esos bobos narigudos soltarán uno de los grandes para ti.

B] PODRÍAS MONTARTE EN LOS CABALLITOS, PERO ¡DISFRUTARÁS MÁS DESTROZÁNDOLOS!


1 Es momento de cargarse el carrusel. Dirígete a los caballitos y ten los Blasters a punto.


2 Aparca tu vehículo, pégales unos tiros a los mareantes potrillos y mira cómo te entra el dinero a raudales.


3 Ya sin los caballitos, toda la atracción explotará dejando tras de sí cierta cantidad de pasta extra.

C] ¡A POR EL KAMIKAZE!


1 Acércate a la atracción de marras y échale aceite de ametralladora para sacar a los pasajeros.


2 Si atacas por el lado, usa misiles Blaster para infligirle una mayor devastación.



3 Al igual que con el carrusel, la destrucción total reporta una ingente suma de dinero a tu mercenario.

D] ESTA MÁQUINA HACE VOMITAR A TODO QUISQUE ¡A POR ELLA!


1 Acércate a la atracción que te da ganas de vomitar y abre fuego con la ametralladora.


2 Si tienes algún misil potente, no dejes de lanzárselo para acelerar su destrucción.


3 Prueba a saltar para acabar con esos pasajeros difíciles de alcanzar y sacarte una buena tajada.

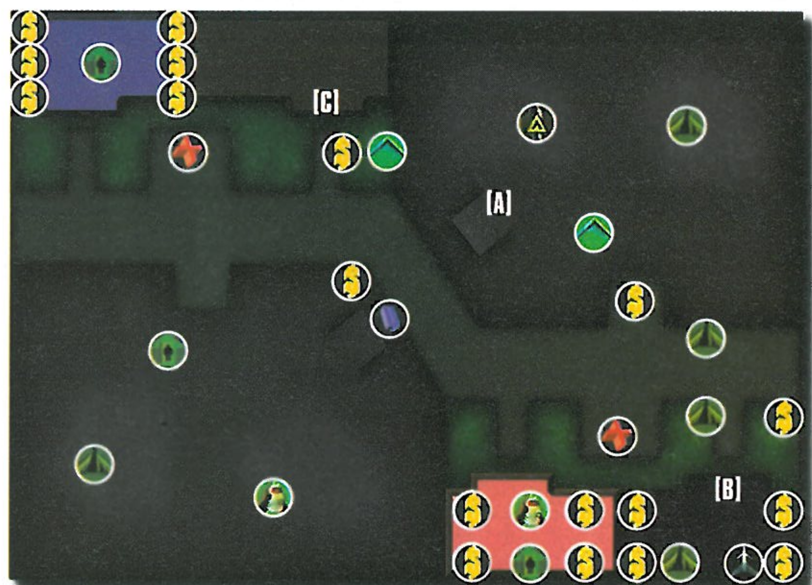
NEON NIGHTMARE



Es momento de sacar partido de las tragaperras: los gamberros del volante llegan a los casinos. A la mayoría de clientes los dejan sin blanca en el casino; con nuestros chicos en la ciudad, las tornas han cambiado radicalmente.

A] ¡EMULA A EVEL KNIEVEL EN LA RAMPA DE ACROBACIAS!

1. Pégale unos cuantos tiros a Knievel para evitar que realice su excepcional salto rompe-récords.
2. Alinea tu vehículo en la rampa y dale al turbo para llegar a lo más alto.
3. Usa el salto de potencia al llegar a la cima para conseguir unas armas de lo más chillonas.



B] ¡CUÉLATE EN EL CZAR'S!



1. Dirígete a uno de los muchos ostentosos casinos para intentar aumentar tu cuenta bancaria.
2. ¿Por qué no probar suerte en una de las mesas de blackjack? Podrías ganar un pastón.
3. O, si no, podrías dispararle sin más y llevarte el dinero que queda. Es más rápido.

C] ¡JUEGA A LAS TRAGAPERRAS SIN QUE TE DESPLUMEN!

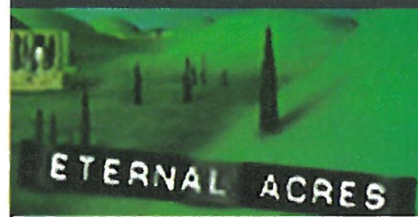


1. Dispara al letrero "hit me" con la ametralladora para que la tragaperras se ponga en marcha.
2. Si salen dos o más Big Daddys, ganarás hasta diez de los grandes en metálico.

NIGHTSHADE

Esculpido de un bloque de titanio y forjado en lo más profundo del infierno, Nightshade es el mejor guardaespaldas de Big Daddy. Sus cuchillas cortarán a cualquier coche que se le arrime, y sus dobles misiles Blaster harán callar a ese insensato para siempre. Nightshade es inmune a las armas especiales, así que ni siquiera pienses en emplear el táser con ella. Prueba a quedarte a cierta distancia y cárgatela con Stalkers y Stingers.

ETERNAL ACRES



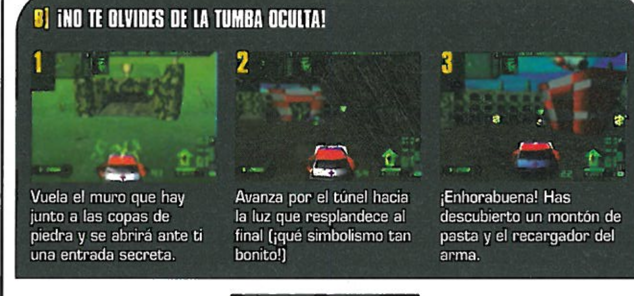
¡Es hora de despertar a los muertos y correr de forma alocada por entre sus fiambres! El cementerio es un terreno abierto, así que aquí los vehículos más pequeños tienen ventaja. Pero ten cuidado con los ataques mediante misiles, ya que pueden ser complicados de esquivar.

A] ¡PIDE UN DESEO EN EL POZO!

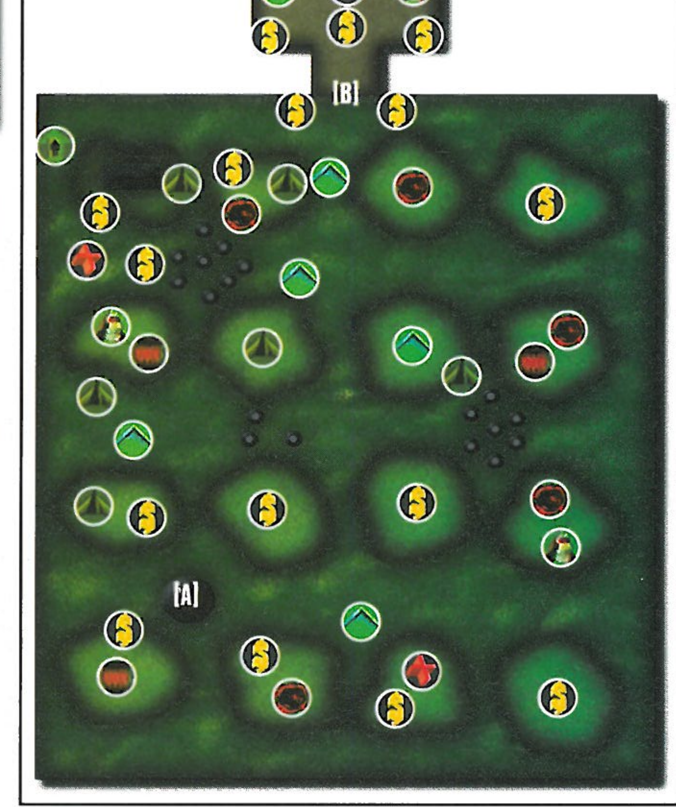


1. ¿Ves ese pozo de los deseos que hay allí? Se trata de un símbolo de los sueños y esperanzas de la gente.
2. A la porra con esas chorradas hippies: cárgatelo con un par de misiles Blaster bien tirados.
3. Usa un turbo salto para llegar a la ruinas del pozo y recoge las armas y la pasta.

B] ¡NO TE OLVIDES DE LA TUMBA OCULTA!



1. Vuela el muro que hay junto a las copas de piedra y se abrirá ante ti una entrada secreta.
2. Avanza por el túnel hacia la luz que resplandece al final (¡qué simbolismo tan bonito!)
3. ¡Enhorabuena! Has descubierto un montón de pasta y el recargador del arma.





SO CAL



¿Qué tal un chapuzón? Tus andanzas bajo el sol van a dar que hablar... Si te apetece una partida de golf, visita el famoso club de la zona; tras tu paso por allí, pasará de de tener 18 hoyos a 3.000.

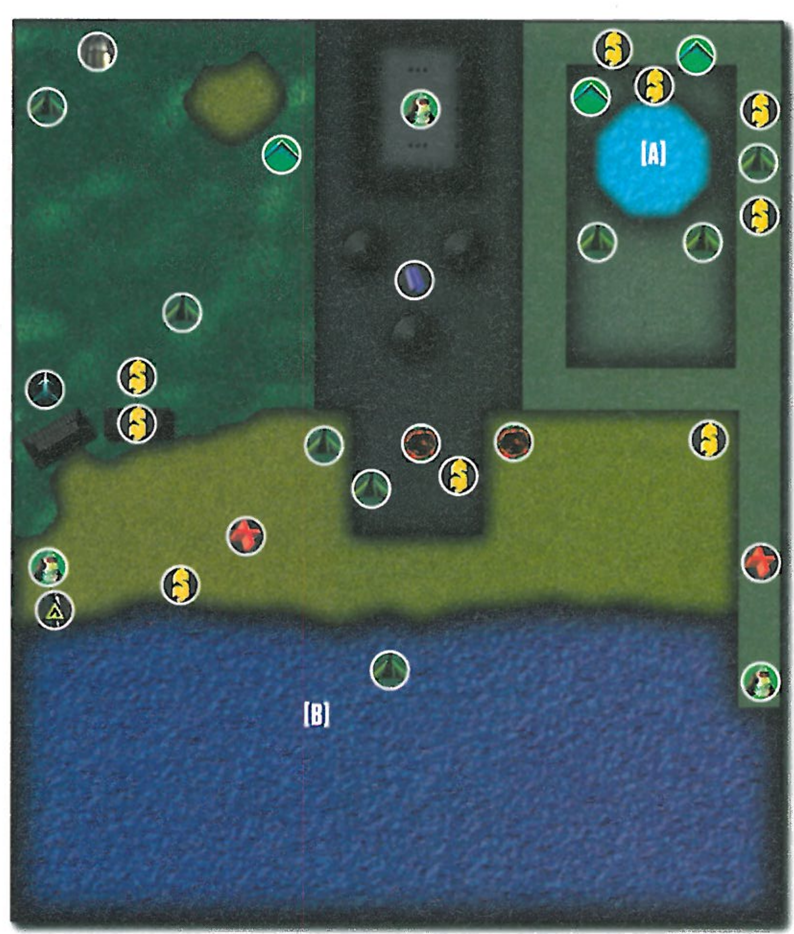


A] NADA DE LIBERAR A WILLY ¡CÁRGATELO!

1 Junto a la playa está el oceanario, con su habitual ballena asesina y todo.

2 Dispara a la señal de encima del tanque para que caigan algunos power-ups al agua.

3 Tírate al agua y pelea con la ballena asesina para recuperar el material.



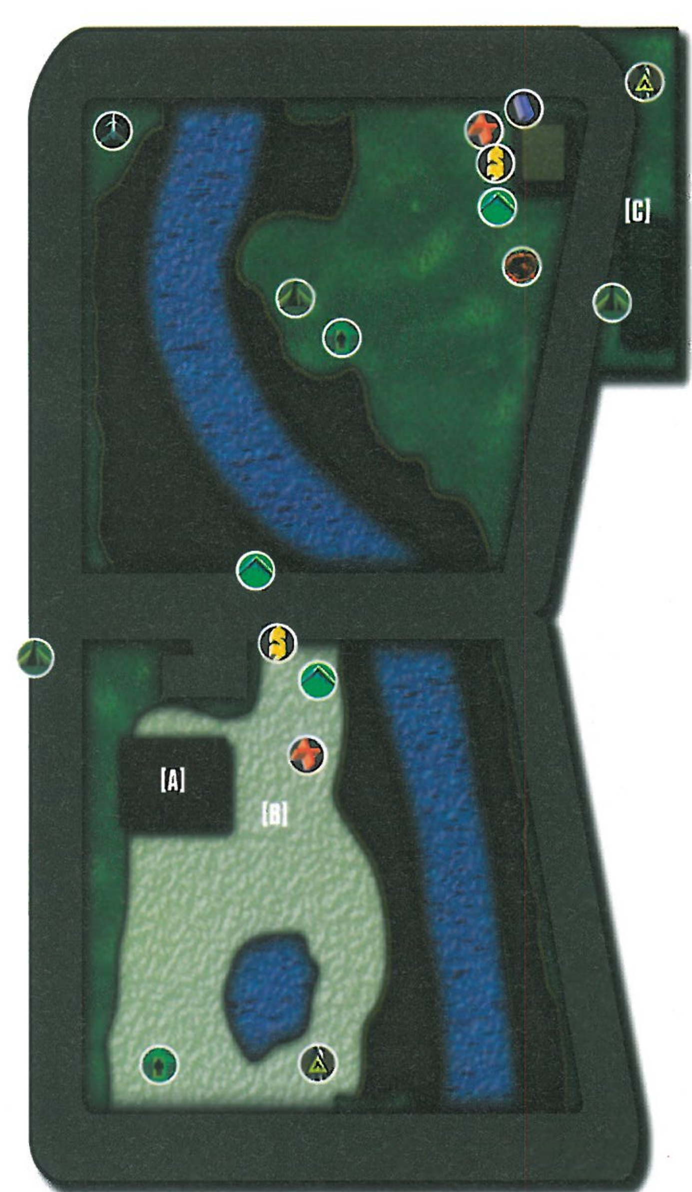


B] ¡NO HAGAS SURF, CHARLIE!

1 ¡Cowabunga! Toca ir al litoral y ver a las chatis de la playa.

2 Usa los botones de salto para pasar las olas y llegar a mar abierto.

3 Espera a que venga una ola grande y devuelve el vehículo a la playa. ¡Tope!



HELL-O-STONE



Se ha abierto la veda del oso en el parque nacional. Ve a por todo animal salvaje que tenga mala pinta y, de paso, a por algún que otro autobús repleto de turistas. Recoge algunos souvenirs en la tienda de regalos; no lo lamentarás.

A] ¡VUELA LA TEINDA DE REGALOS Y CÁRGATE DE ARMAS!

1 Mmm, bonita casa. Es muy pintoresca y no desentona con el entorno rural.

2 Sin embargo, parece peligrosa. Más vale andar sobre seguro y endosarle unos misiles

3 ¿Qué tenemos aquí? Algo de dinero y montones de armas. ¡Bien hecho, colega!

B] ¡MONTA EN EL GÉISER!



1 Visita los géisers de agua caliente del parque. Son un espectáculo asombroso.

2 Sube a lo alto del chorro de agua y saldrás cómicamente despedido por los aires.

3 ¡Ay, mira! Ya que estamos en el aire, ¿por qué no mandarles unos misilitos a los tíos de debajo?

C] ¡CONSUME EN LA ARMERÍA!



1 Al llegar al parque, asegúrate de conducir con precaución para preservar la fauna y los edificios.

2 ¡Al diablo con todo! ¡Aniquila todo lo que veas, que para algo tienes ametralladoras!

3 Por aquí descubrirás más armas con las que potenciar los efectos de la carnicería.

QUAKE-A-RONI



La Ciudad de los Ángeles ha sido sacudida por violentos temblores. El Gran Terremoto ya ha pasado, pero eso no es nada comparado con lo que le vas a hacer tú a esta ciudad. Si quieres ver algo realmente espeluznante, mira el aparcamiento subterráneo.

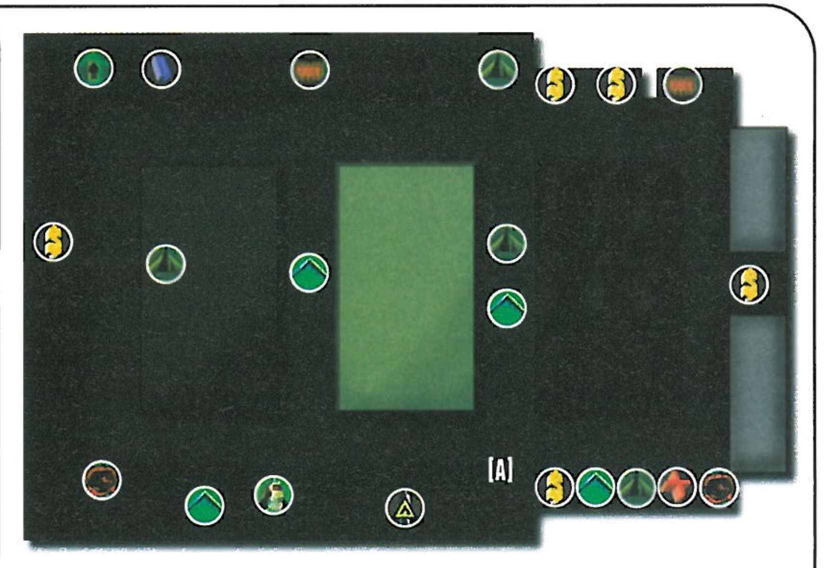
A] ¡CRUZA EL PARKING!



1 Impúlsate al aparcamiento subterráneo si te gusta la lucha cuerpo a cuerpo.

2 Mira alucinado los tremebundos graffitis que inundan el destrozado paisaje.

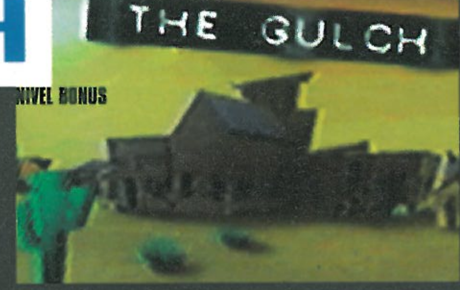
3 Atravesando el aparcamiento puedes llegar a las armas del piso superior.







GULCH



The Gulch es un escenario sencillo, rodeado de precipicios por todas partes. Aquí el objetivo es liquidar a todos los demás pilotos para obtener algo de dinero. Si logras sobrevivir a la destrucción en la arena, te concederán una enorme cantidad de bonificación.

A] ¡DUELO EN EL O.K. CORRAL!



1 Empiezas con 6.000 dólares en el banco, pero consigues más al pulirte a los demás coches.



2 A base de destrozar edificios se descubren más armas que te ayudarán a ganar el tiroteo.



3 Si no quieres imitar al coyote de los dibujos, aléjate del borde del precipicio.

NUKE YORK

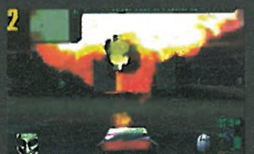
Después de que soltaran la bomba sobre la Gran Manzana, nadie quería darle un bocado. Por suerte, como miembro del RACE estás cubierto contra disparos de terceros, robo y radioactividad. Ahora bien, no dejes que te caiga encima un rascacielos o... ¡se acabaron tus bonificaciones!

NUKE YORK

A] ¡DERRIBAR RASCACIELOS!



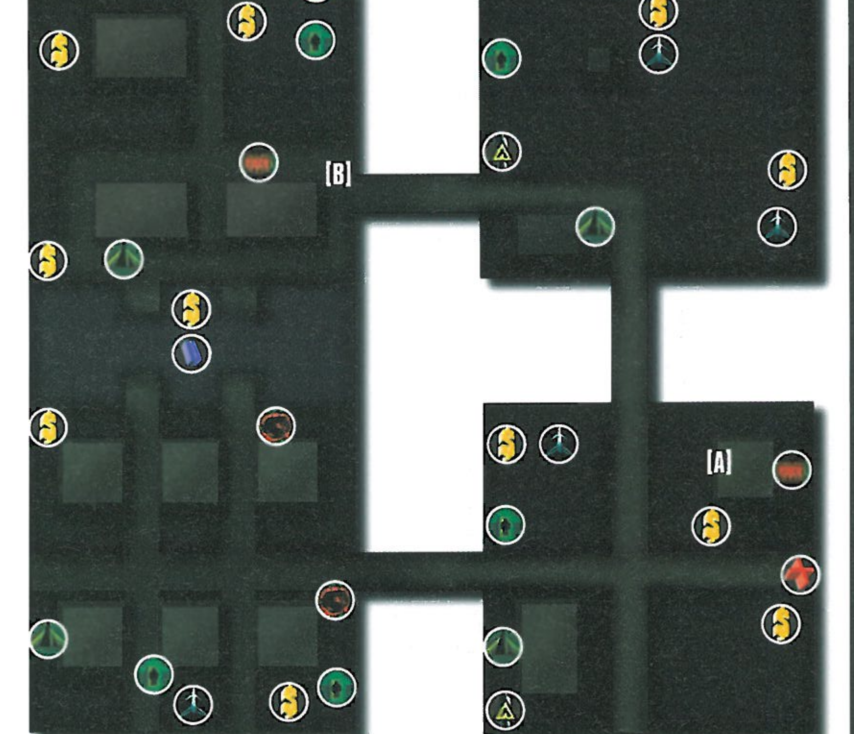
1 Potencia uno de esos adorables barriles de TNT y acércate a un edificio alto.



2 Deposita el ingenio explosivo, retírate a una distancia prudencial y detónalo.



3 Pártete de risa cuando el edificio se hunde ¡enterrando vivos a los demás coches!



B] ES UNA CAÍDA DE VÉRTIGO!

1 Conducir por la rampa de acrobacias a todo trapo puede ser divertido, pero no te emociones demasiado.

2 Si te dejas llevar, puede ser que descubras la altura de las caídas que rodean la ciudad.

BIG DADDY







ROBOTILLO A LA VISTA
No intentes siquiera acercarte a ese montón de metal o te aplastará. Toma algunos misiles Prowler y escóndete detrás de un edificio. Luego lanza uno y guíalo a la cabeza del tipo metálico. Es tan grande que no puedes fallar.

DESPRENDIMIENTO DE CABEZA
Cuando le hayas infligido la mitad de daños al robot, la cabeza se desprenderá. Su veloz cuerpo seguirá a tu vehículo y lo volará en cuestión de segundos. La mejor forma de enfrentarse a la cabeza es mantener activado el escudo y usar todas tus armas a quemarropa..

BIG DADDY EN PERSONA
Este gordo flotante aparece cuando el robot queda a la mitad de daños. Con sólo dos barras de energía restantes, es tarea fácil volver a activar el escudo y meterle cualquier arma que tengas por su gordo trasero.

Editor:	**Eidos Interactive**
Distribuidor:	**Proein**
Precio:	**8.990 pesetas**



UNHO

¡Por los clavos de Cristo!
Las fuerzas del bien y del mal se vuelven a medir en una guerra encarnizada. Y una vez más, **PLANETSTATION** te conduce allende las profundidades infernales **en pos de la victoria.**

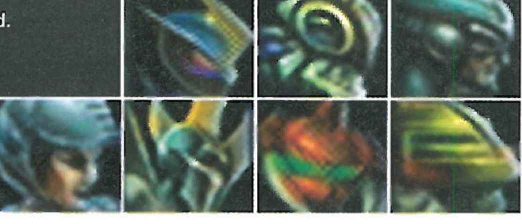


¡HARDCORE!

No les busques las cosquillas...
Estos tipos están de atar, así que trátalos de usted.

TEKNOS

La mayoría de sus victorias se explican por la contundencia de su artillería. Al andar escasos de soldados especializados en la lucha cuerpo a cuerpo, los Teknos no dan la talla en las refriegas de estilo melé. Para aprovechar al máximo su potencia de fuego, es mejor llevarlos al combate en campo abierto.



TEKNO

TESLA LORD

Instalado en la locura desde que recibió una descarga eléctrica, Tesla guarda grandes poderes bajo la manga. Sus Crystals abren fuego automáticamente contra cualquier adversario que se ponga a tiro. Súmale a esto su movimiento de teletransporte, y ya tienes un contendiente temible en campo abierto.



○: Crystal – Disparan bolas de energía contra tu enemigo, infligiéndole 10 puntos de lesión por impacto.
□: Chorro de energía que siega 10 puntos de vida.
△: Teletransporte – Usa este movimiento para escapar al instante a cualquier punto del campo de batalla.

PRECIO:	90 Aur
VIDA:	60
MOVIMIENTOS:	1
HOGAR:	The Lab
PUNTOS FUERTES:	Fire Witch, Prana
PUNTOS DÉBILES:	Magus, Brontu
PODER EN EL MAPA:	Teleport fl Tesla Lord puede teletransportarse de un punto a otro a cambio de 10 Aur por hexágono «recorrido».

TEKNO

RAZORFANE

Tiene implantado el cerebro de un asesino psicópata. Razorfane es mortífero en las distancias cortas: puede lanzar velozmente sus letales cuchillas contra cualquier objetivo que se aproxime, y hacer que su cuerpo rote cual derviche giróvago. Ideal para los encuentros íntimos.



○: Bladewall – Cualquiera que toque esta barrera de cuchillas giratorias perderá 10 puntos.
Buzzsaw – Estas cuchillas de sierra restan 10 puntos de vida, pero su alcance es muy corto.
△: Dervish – Razorfane gira como una peonza y te deja 10 puntos más cerca de la muerte.

PRECIO:	100 Aur
VIDA:	80
MOVIMIENTOS:	2
HOGAR:	Steel Hallway
PUNTOS FUERTES:	Prana Devil, Ecton
PUNTOS DÉBILES:	Brontu, Fire Witch
PODER EN EL MAPA:	Bladewall fl Razorfane levanta una pantalla de cuchillas giratorias. Durante los dos turnos que dura su efecto nadie puede atravesarla. Cuesta 15 Aur.

TEKNO

WASP

Las avispas reponen la salud de tus huestes. Resérvalas a tal efecto, pues su potencia destructora es bastante discreta. Por otro lado, también puedes utilizarlas como avanzadilla en los prolegómenos de la batalla, para neutralizar a los mineros Brontu.



○: Life Drain – En tierra, restablece el nivel de vida de la avispa.
□: Blaster – Cada tiro de esta pistolita resta dos míseros puntos de vida. Menos da una piedra.
△: Cryo Beam – Paraliza momentáneamente al enemigo, convirtiéndolo en un blanco fácil.

PRECIO:	70 Aur
VIDA:	40
MOVIMIENTO: Flies	3
HOGAR:	The Hive
PUNTOS FUERTES:	Brontu, Ecton
PUNTOS DÉBILES:	Angel, Firewitch
PODER EN EL MAPA:	Regen fl una Wasp puede restituir 25 puntos de su salud o de la de un aliado a cambio de 20 Aur.

TEKNO

QUICK-SILVER

Versiones biónicas y con garras de las «vigilantes de la playa», las Quicksilvers son sin duda las expertas en lucha cuerpo a cuerpo más temibles entre los Teknos. Selecciónalas para aniquilar a esos agobiantes Prana que siempre andan cerca.

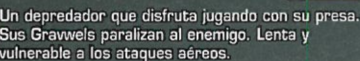


○: Shield – Los proyectiles enemigos rebotan contra estos escudos.
□: Slice – Estas cuchillas en los dedos acortan la vida del objetivo en 25 puntos.
△: Orbs – Pulsa fuego una sola vez y saldrán tres de estos proyectiles. Restan 5 puntos de vida cada uno.

PRECIO:	110 Aur
VIDA:	60
MOVIMIENTOS:	3
HOGAR:	Juicer
PUNTO FUERTE:	Ecton, Magus, Angel
PUNTO DÉBIL:	Mogalin, Brontu
PODER EN EL MAPA:	Madness – Olvídate del grupo ska. Este poder enloquece temporalmente al enemigo más próximo, haciéndolo vagar sin rumbo durante tres turnos. Cuesta 50 Aur.



WAR



TEKNO

JAEGER

La máquina de matar por excelencia. Son lentos y usan cohetes contra los enemigos más rápidos. En la mina extraen el doble de Aur. Son muy poderosos: fabrícalos Jaegers a punta de pala.

○: Rocket – El impacto de este cohete teledirigido resta 10 puntos de vida.
□: Punch – Este sonoro puñetazo resta 15 puntos de vida. Para distancias cortas.
△: Laser – Un preciso láser de alcance intermedio que provoca 5 puntos de lesión.

PRECIO:	130 Aur
VIDA:	100
MOVIMIENTOS:	2
HOGAR:	Factory
PUNTOS FUERTES:	Firewitch, Prana Devil
PUNTOS DÉBILES:	Brontu, Ecton
PODER EN EL MAPA:	Nuke fl microexplosión nuclear que resta 15 puntos a cualquier objetivo a menos de cinco hexágonos del Jaeger. Cada una cuesta 40 Aur.

TEKNO

KILLCYCLE

Adictos a las emociones fuertes, estos dementes aman el combate. Su movimiento kamikaze es inolvidable. Recomendados para liquidar Arcanes en territorio enemigo sin despeinarte.

○: Kamikaze – Una vez cargado, el Killcycle se precipita contra el suelo restando 70 puntos de vida.
□: Plasma – Achicharra al objetivo por valor de 10 puntos; es difícil dar en el blanco.
△: Bombs – Cada bomba inflinge 10 puntos de lesión, ¡y los Killcycle arrojan toneladas de ellas!

PRECIO:	80 Aur
VIDA:	50
MOVIMIENTO:	Flies 3
HOGAR:	Toxic Dump
PUNTOS FUERTES:	Brontu
PUNTOS DÉBILES:	Magus, Angel, Mogalin
PODER EN EL MAPA:	Destruct: la moto explosiona, restando 25 puntos de vida quienes merodeen por los hexágonos adyacentes. Cada Destruct cuesta 10 Aur.

TEKNO

MANTIS

Un depredador que disfruta jugando con su presa. Sus Grawwels paralizan al enemigo. Lenta y vulnerable a los ataques aéreos.

○: Gravwell – Inmoviliza al enemigo, para que no incordie mientras le hincas el diente.
□: Mandibles – Cada mordisco de estas ágiles fauces sustrae 15 puntos de vida.
△: Bloodbots – Estos solícitos zánganos roban 10 puntos de salud y se los ofrendan a la Mantis.

PRECIO:	120 Aur
VIDA:	75
MOVIMIENTOS:	2
HOGAR:	Proving Ground
PUNTOS FUERTES:	Ecton
PUNTOS DÉBILES:	Brontu, Angel
PODER EN EL MAPA:	Overload – La Mantis recarga en un 150% la salud y la energía de un aliado. Eso sí, el «agraciado» sufre un ataque cardíaco tres turnos después. Y encima cuesta 40 Aur.

GAME **TIPS**

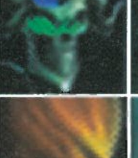
EL BOTÍN DEL VENCEDOR

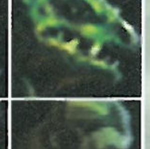
- Si derrotas a la inteligencia artificial Normal liderando a los Teknos accederás al mapa del Laberinto.
- Vence a la IA Normal al mando de los Arcanes y obtendrás el mapa del Menhir Circle.
- Haz que la IA Difícil muerda el polvo controlando a los Arcanes y podrás seleccionar el personaje Super Prana Devil en el modo Mayhem.
- Derrota la IA Difícil con los Teknos y dispondrás del personaje Beta Razorfane en el modo Mayhem.



MAGIC! **Piensan, luego existen.**
A la hora de luchar, estos guerreros se inclinan por la magia y la sutileza.

ARCANE

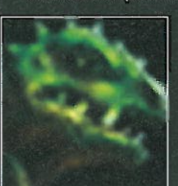



Mientras los Teknos ponen el acento en el poderío de su maquinaria de guerra, los Arcanes sacan provecho de las fuerzas telúricas. Aunque tienen poderes mágicos, no es fácil manterlos vivos el tiempo suficiente para utilizarlos.

ARCANE

MAGNUS LIZARD

Son, con diferencia, los mejores combatientes de las tropas Arcane. Estos temibles diablos destacan tanto en la lucha cuerpo a cuerpo como en las operaciones antiaéreas. Su ataque Starfall desintegra a los enemigos en cuestión de segundos.



○: Starfall – Sagradas bolas de fuego que caen de las alturas celestiales sobre el enemigo.
□: Sword – Cada mandoble de esta espada desangra 15 puntos de vida.
△: Raven – El cuervo sigue el rastro de los enemigos y resta 10 puntos de vida por impacto.

PRECIO:	120 Aur
VIDA:	100
MOVIMIENTOS:	2
HOGAR:	Desert Ruins
PUNTOS FUERTES:	Tesla, Killcycle
PUNTOS DÉBILES:	Quicksilver
PODER EN EL MAPA:	Starfall – Por 40 Aur, este trallazo eléctrico anticipa 15 puntos el óbito de los enemigos en un radio de 5 hexágonos. Ideal para finiquitar adversarios poco poderosos.

ARCANE

PRANA DEVIL

Estos engendros del diablo se reproducen como conejos. A 10 Aur el ejemplar, puedes crear un ejército de ellos antes de que los Teknos hayan alcanzado siquiera tu lado del mapa. En las distancias cortas, son unos contendientes formidables, pero resultan un blanco fácil para el fuego de largo alcance.



○: Egg – Tan pronto eclosiona su huevo, la cría de Prana Devil arremete contra el enemigo.
□: Spit – Cada impacto de este veloz proyectil de corto alcance resta 2 puntos de vida.
△: Bite – El mordisco Prana debilita hasta la muerte al objetivo que no se libere de su agresor.

PRECIO:	70 Aur
VIDA:	60
MOVIMIENTOS:	3
HOGAR:	Depths
PUNTOS FUERTES:	Wasp
PUNTOS DÉBILES:	Razorfane, Tesla
PODER EN EL MAPA:	Spawn – A 10 Aur cada uno, engendrar un Prana Devil no desequilibra ningún presupuesto. Con todo, dos de cada tres intentos de reproducción fracasan.

ARCANE

BRONTU

Buenos mineros cuando hace falta Aur, los Brontu son lentos de movimientos y muy vulnerables a los ataques aéreos. Asegúrate siempre de escoltarlos con unidades antiaéreas cuando les encomiendes alguna misión. Contra tropas enemigas terrestres, son imbatibles.



○: Gas – Un vapor ácido que debilita y ralentiza los movimientos de los enemigos.
□: Este poderoso bramido derriba a los enemigos aéreos, infligiéndoles 15 puntos de lesión.
△: Charge – Mantén pulsado el boton para embestir al enemigo, restándole 25 puntos de vida.

PRECIO:	110 Aur
VIDA:	100
MOVIMIENTOS:	2
HOGAR:	Watering Hole
PUNTOS FUERTES:	Quicksilver, Jaeger, Mantis
PUNTOS DÉBILES:	Wasp, Killcycle
PODER EN EL MAPA:	Thunder Roar -Al activarlo, derriba y expulsa al objetivo a un hexágono lindante. Ideal para peinar una base enemiga. Cuesta 10 Aur.

ARCANE

MOGALIN RIDER

Esta jinete que monta a pelo es una buena elección, sobre todo porque puede curar a un aliado, dondequiera que se encuentre. La gran velocidad de su montura incrementa su efectividad en combate.



○: Exchange – Este movimiento permite a la jinete intercambiar su posición con la del rival.
□: Sparkler – Un resplandor que aturde al oponente, restándole 10 puntos de vida.
△: Tongue – Un agresivo lengüetazo de corto alcance que inflige 5 puntos de daño. ¡Slurp!

PRECIO:	100 Aur
VIDA:	50
MOVIMIENTOS:	3
HOGAR:	Mystic Glen
PUNTOS FUERTES:	Quicksilver, Killcycle, Jaeger
PUNTOS DÉBILES:	Wasp, Razorfane
PODER EN EL MAPA:	Cure – Devuelve 25 puntos de vida a un aliado a cambio de 15 Aur, más 5 Aur por cada hexágono recorrido por el encantamiento.

ARCANE

ECTON

Para estar muerto, este espécimen es de lo más vivo. Cuenta con una trampa muy práctica que espera pacientemente a que algún memo la pise. Cuando esto ocurre, la víctima queda a merced de la dudosa hospitalidad del captor.



○: Trap – Una vez tendida, esta trampa invisible aprisiona a quienquiera que la toque.
□: Whip – Cada latigazo resta 10 puntos. Para distancias cortas e imaginaciones calenturientas.
△: Wail – Un rayo que consume sin compasión la vida del enemigo mientras éste no se ponga fuera de su alcance.

PRECIO:	80 Aur
VIDA:	50
MOVIMIENTOS:	2
HOGAR:	Cenotaph
PUNTOS FUERTES:	Jaeger, Killcycle
PUNTOS DÉBILES:	Quicksilver, Wasp
PODER EN EL MAPA:	Eat Soul – A cambio de 24 Aur, el Ecton le roba 25 puntos de vida a un enemigo cercano.

ARCANE

FIREWITCH

Una señora de armas tomar. No contenta con revolotear erráticamente, esquivando el fuego enemigo, Firewitch perfecciona su ataque especial, que consiste en precipitarse contra sus atacantes con devastadores efectos. Es, indiscutiblemente, una de las mejores unidades aéreas.



○: Firewall – Levanta una barrera de fuego que quema a quien la toca.
□: Napalm – Una bola de fuego que cercena la vida en 10 puntos.
△: Slam – La Firewitch se precipita contra el suelo, provocando una explosión de órdago.

PRECIO:	90 Aur
VIDA:	50
MOVIMIENTOS:	Flies 2
HOGAR:	Volcano
PUNTOS FUERTES:	Killcycle, Razorfane, Wasp
PUNTOS DÉBILES:	Jaeger, Tesla
PODER EN EL MAPA:	Fire Shroud – Por 15 Aur, levantas una cortina de fuego en un hexágono que sólo las pueden Firewitch atraviesan. Dura 2 turnos.

ARCANE

DARK ANGEL

Otro cuerpo aéreo de elite. En tierra también exhibe una notable capacidad ofensiva, y no es tan vulnerable a los contraataques como las Firewitch. Además, posee un don único para restablecer su nivel de vida durante el combate.



○: Obelisk – Emite un rayo sanador que restituye 3 puntos de vida al ángel enfocado.
□: Eyebeams – Rayos láser de gran precisión cuyo impacto resta 5 puntos de vida.
△: Shockwave – Cualquier objetivo alcanzado por la onda expansiva pierde 20 puntos de vida.

PRECIO:	130 Aur
VIDA:	75
MOVIMIENTOS:	Flies 2
HOGAR:	High Temple
PUNTOS FUERTES:	Tesla, Razorfane, Wasp, Killcycle
PUNTOS DÉBILES:	Quicksilver
PODER EN EL MAPA:	Transport – El Dark Angel puede teletransportar a un aliado o a sí mismo, cubriendo distancias de hasta tres hexágonos. Cuesta 10 Aur, más 5 Aur por hexágono.

TOP TIPS

Saca partido del terreno para aplastar al enemigo.
Cómo usar cada palestra en tu beneficio.

LOS ESCENARIOS DE LA BATALLA

Como en todo juego donde el terreno sea un factor a tener en cuenta, es importante saber dónde plantarle cara al enemigo. Un buen conocimiento del escenario debería permitirte derrotar a un adversario varias veces más diestro y poderoso; por lo tanto estudia nuestras recomendaciones concienzudamente.

1.0 THE FACTORY

Este infierno mecánico es la pesadilla de la mayoría de fuerzas terrestres. Sus elevadas pasarelas y resbaladizas cintas transportadoras ponen el almuerzo del revés al más veloz de los soldados de infantería. Las tropas más corpulentas, como los Brontu y los Jaeger, están en clara desventaja debido a los resaltos y las bandas transportadoras. Por eso, atraerlas hasta allí es una táctica astuta, siempre y cuando tú te puedas desplazar a una velocidad razonable.

En el corazón de la fábrica hay una corriente ascendente que propulsa a las unidades terrestres. Aprovecha este efecto para atacar a las unidades aéreas. En el suelo de las instalaciones hay algunas flechas. Si pulsas el botón de salto mientras señalas una de ellas, tu personaje se teletransportará al cuadro adyacente; un truco muy socorrido cuando tus enemigos están a punto de darte caza.

En las cuatro esquinas de la fábrica hay sendos generadores eléctricos. Si controlas una unidad aérea, utilízala para destruirlos. De hacerlo, el dispositivo que produce la corriente ascendente explosionará, y ya nadie lo podrá utilizar.



2.0 DESERT RUINS

Este campo abierto es una bendición para los soldados de infantería, pues les permite esquivar los ataques desde el aire. En el centro del mapa hay un tornado que los propulsa hacia arriba; así pueden luchar cuerpo a cuerpo contra sus enemigos alados. Pulsa el botón de salto mientras estés sobre alguno de los cuatro círculos sagrados del desierto y tu personaje se teletransportará al centro del mapa: un truco estupendo para zafarte de tus perseguidores. Si te da la vena traviesa, atrae a un enemigo alado hasta las arenas movedizas próximas al borde del mapa. Con un poco de suerte, se quedará atascado en ellas y podrás machacarlo a gusto.



3.0 TOXIC DUMP

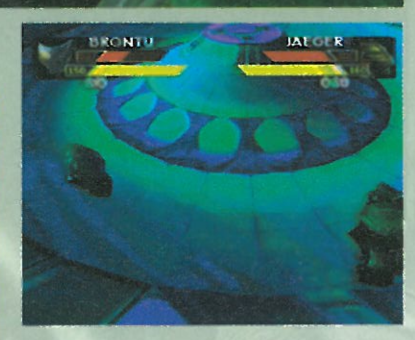
Más campo abierto aguarda a los jugadores en este nivel. Los montes y las colinas son excelentes miradores y te sirven de parapeto ante la arremetida de un enemigo. El gas verde que exhala el suelo no afecta a los personajes, así que no es necesario rehuirlo. De otra parte, no conviene utilizar los toneles para cubrirse, pues explosionan al tocarlos o dispararlos. Las unidades aéreas pueden bombardearlos para que estallen, haciendo pasar un mal trago a las tropas terrestres.



4.0 THE JUICER

Consiste en un terreno circular que, a primera vista, se antoja bastante inofensivo. No bien intentes desplazar una unidad terrestre, descubrirás que las apariencias engañan. La superficie de Juicer está recubierta de un metal antiadherente y, si echas a correr, resbalas y patinas velozmente sobre ella. Este efecto puede ser muy útil cuando quieres zafarte de un enemigo, ya que ni siquiera el mando puede determinar en qué dirección te deslizarás.

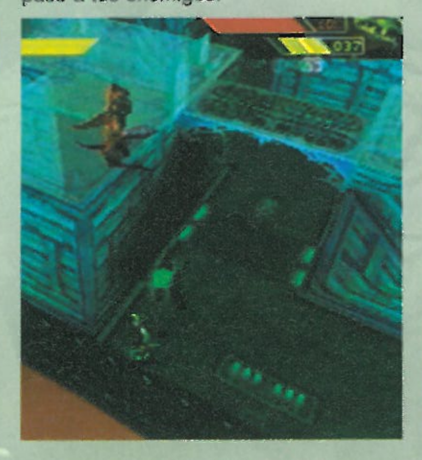
Junto a los bordes del terreno hay ventiladores que propulsan hacia arriba a los guerreros terrestres, que pueden así batirse con sus enemigos aéreos. En el centro de Juicer hay un ventilador más potente, capaz de proyectarte contra las narices de un adversario alado. De vez en cuando, este ventilador central lanza un chorro de energía en plan géiser, así que no te quedes por ahí mucho rato.



7.0 STEEL HALLWAY

El corredor de acero no destaca por nada especial. Lo único digno de mención son dos puntos de salto que permiten acceder a los niveles superiores del corredor. El combate cuerpo a cuerpo es preferible a los ataques de largo alcance, debido al trazado tortuoso y serpenteante del pasadizo.

Los personajes veloces están en desventaja debido a los numerosos tramos sin salida y a las continuas curvas en el mapa. Las rampas sobre tu cabeza conectan las áreas superiores del corredor y son un refugio excelente ante la eventualidad de un ataque aéreo. Si controlas algún Razorfane, Tesla Lord o Firewitch, es una buena idea activar alguna de sus barreras para obstruirle el paso a tus enemigos.



5.0 THE LAB

El laboratorio es un escenario muy concurrido, razón por la cual las tropas terrestres no pueden moverse por él con rapidez. Los obstáculos y las zanjas interrumpen su avance cada dos por tres, convirtiéndolas en presas fáciles de los bombardeos.

Bordeando el terreno hay un dispositivo que ataca con un rayo a cualquiera que se acerque demasiado. Huelga decir que debes guardar las distancias con este mortífero dispositivo, pero si controlas al Ecton o a la Mantis puedes tender una trampa en la zanja que lastimará severamente a cualquier adversario que se tope con ella.

En el centro del laboratorio hay un generador eléctrico. Si tu personaje salta estando en el centro, recibirá una descarga vigorizante. El rayo le resta 5 puntos de vida, pero lo llena de energía.



6.0 PROVING GROUND

Un buen mapa para las tropas terrestres. Hay espacio suficiente para esquivar los ataques aéreos, y su superficie está más o menos libre de obstáculos. En el centro hay un hoyo que propulsa hacia arriba a los personajes. Utilízalo para disparar a los enemigos aéreos, o para acceder a las dos rampas próximas. Ésta últimas te sirven para guarecerte mientras recargas energía, y tienen sendas cintas transportadoras que incrementan tu velocidad cuando corres sobre ellas. En el borde del mapa hay una columna de energía. Úsala para elevarte y enfrentarte cara a cara con los enemigos aéreos. Además de numerosos puntos de salto, en Proving Ground hay un teletransportador muy útil para eludir los constantes bombardeos.



LIBRO DE RUTA

8.0 THE HIVE



Cuando se trata de saltar, en la Colmena rige el principio de «tonto el último». Las piedras con cuatro esquinas se comportan como superficies normales, pero las áreas que median entre ellas impulsan hacia arriba a los contendientes. Sitúate en las zonas más estables si cuentas con potentes ataques de misiles, y así te asegurarás disparos precisos. Si controlas a un especialista en la lucha cuerpo a cuerpo, utiliza las áreas elásticas del mapa para propulsarte contra los enemigos que amenacen con dispararte.

En el centro de la colmena, un rayo se materializa a intervalos regulares, paseándose un rato por el mapa antes de desaparecer. Si este rayo es azul y toca a tu personaje, ganarás 5 puntos de vida; si es rojo perderás 5. En todo caso, es fácil esquivarlo impulsándote con las áreas elásticas.

9.0 CENOTAPH

El Cenotaph está jalonado de obstáculos que entorpecen el avance de las unidades terrestres. El río fluye muy rápido, y si intentas avanzar contracorriente, tu velocidad disminuirá sensiblemente.

En el mapa hay unos cuantos puntos de salto, muy útiles para acceder a zonas más elevadas desde las que disparar a los enemigos. También puedes sacar partido del único teletransportador activo en este nivel. Si lo utilizas, tu personaje aparecerá junto a un respiradero a ras de suelo. Colócate sobre él y no tardará en propulsarte hacia arriba para terror de tus adversarios alados.

Este mapa es ideal tanto para las fuerzas aéreas como para los expertos en la lucha cuerpo a cuerpo, ya que su accidentada orografía permite a unos y a otros acorralar a sus enemigos.



10.0 THE DEPTHS

Otro mapa muy apreciado por los combatientes terrestres: en sus límites, hay un pequeño barracón cuyo robusto tejado lo convierte en un perfecto refugio antiaéreo.

El río no fluye tan rápido como el de Cenotaph, pero algo sí frena el avance de los personajes. Con todo, sus aguas ocultan un par de teletransportadores que te permitirán ir de una punta a otra del mapa en un instante. Se trata de un recurso valiosísimo cuando te acosa el fuego enemigo. No obstante, la defensa más efectiva contra los proyectiles consiste en colocarse tras las estacas que se alinean a lo largo de la ribera.



11.0 THE WATER HOLE

Este estupendo campo de batalla favorece ligeramente a los contendientes más veloces. Cuando te ataquen desde el aire puedes parapetarte bajo los árboles diseminados por el paisaje.

Un detalle intersante es que cualquier luchador que intente cruzar el río de Water Hole se quedará encallado en su



lecho. Tenlo en cuenta para cuando pretendas acorralar a un enemigo veloz. Por otra parte, busca los nidos de Wasps. Si disparas contra alguno o lo pisoteas, tres furiosas Wasps saldrán de él en busca del contendiente más cercano. Merece la pena disparar contra unos cuantos nidos para distraer a tu oponente.

12.0 THE VOLCANO



Este nivel favorece desproporcionadamente a las unidades aéreas: no hay protección posible frente a los bombardeos. Los ríos de lava que bajan por la montaña restan vida a quien los pisa. Las unidades de tierra pueden aprovechar la corriente termal ascendente que exhala el cráter para llegar hasta sus adversarios voladores, pero deben hacerlo con cuidado de no tocar la lava. No atraigas las unidades aéreas hasta el volcán, a menos que sean fuerzas enemigas.



13.0 MYSTIC GLEN

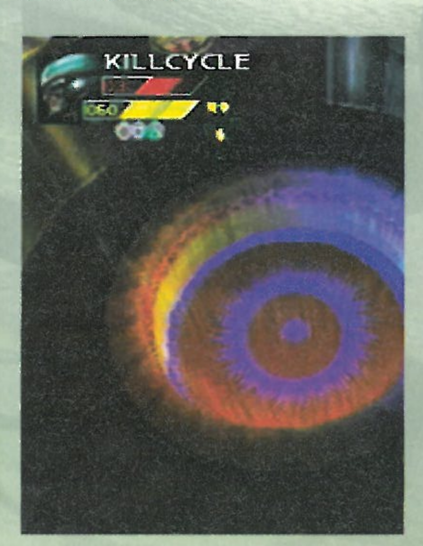


Este mapa es más o menos lo mismo que Water Hole. Hay un río muy bravo que lo atraviesa por el centro y que frena el avance de quien se meta en él. Tampoco faltan unos cuantos tocones de árboles que puedes utilizar para protegerte de los misiles. Algunos de estos troncos están huecos: si te metes dentro, tu personaje se transporta al árbol vecino. Usa este truco para desplazarte rápidamente y eludir a un eventual perseguidor.

14.0 HIGH TEMPLE

Este palestra circular da un trato igualitario a fuerzas aéreas y terrestres. Las primeras pueden sacar partido del espacio abierto para perseguir y bombardear a sus objetivos a su antojo. Además, pueden apostarse en los niveles más altos para descansar y reponer sus niveles de energía.

Por su parte, las unidades terrestres puede refugiarse bajo las pasarelas o utilizar los teletransportadores para alcanzar los salientes más elevados. En el centro del campo hay un punto de levitación. Al saltar sobre este círculo, los personajes son catapultados al encuentro con sus adversarios aéreos.



LOS MALOS

Ríndete al poder de las máquinas.
Cómo ganar todas las batallas... ¡y la guerra!

ESTRATEGIA TEKNOS



BATALLA 1

CRATER LAKE

Un buen calentamiento para las batallas que te aguardan. Tu objetivo es simple: exterminar a las huestes Arcane. Las unidades de que dispones al inicio de la partida no se pueden reponer, así que no las despilfarres.

Envía a tu Killcycle a la isla central. Dado que en esta batalla los Arcanes no cuentan con fuerzas áereas, allí estará seguro mientras espera la orden de atacar a los Brontu. A continuación, envía al Razorfane y al Tesla Lord a Steel Hallways, en el lado izquierdo del mapa. Así se cubrirán mútuamente, cada uno en su terreno más propicio.

Una vez tus fuerzas se hallen en una buena posición defensiva, es hora de que el Jaeger entre en escena. Es tu guerrero más dotado para la ofensiva: puede diezmar a las fuerzas Arcane el solito. El único Arcane que se puede medir con él es un Brontu, así que evita a toda costa un duelo entre ambos. Mientras el Jaeger empieza su asalto, envía al Killcycle al encuentro del Brontu, aunque ello signifique condenarlo a muerte: es preciso neutralizar al Brontu antes de que alcance al Jaeger.



BATALLA 2

MOUNT ALTUS

Con los poderes en el mapa activados, ya puedes pasártelo bomba. Ahora bien, utilizarlos consume recursos, así que necesitarás explotar los yacimientos de Aur (zonas brillantes). Cada unidad puede extraer 10 Aur de un filón por turno (hasta 20 Aur en el caso de Jaegers y Brontus). Envía al Jaeger a excavar en el campo del lado izquierdo, en el terreno de pruebas. Coloca a un Killcycle detrás de él para protegerlo de los Brontu. Teletransporta al Tesla Lord al yacimiento de Aur a la derecha del mapa para que acopie algo de Aur durante el primer turno. Desplaza al resto de tus fuerzas al centro de la montaña para que custodien los campos de Aur que allí se encuentran. Y procura que sea la Wasp la que cierre la marcha, para que pueda curar a los heridos.

Cuando el enemigo decida atacarte, lo más probable es que recurra a unidades áreas como los Dark Angel, a cuyos ataques son vulnerables la mayoría de tus tropas de infantería. Intenta derribarlos con la explosión Nuke de tus Jaeger. Si las cosas se ponen feas, ordena a tus fuerzas que se replieguen hacia el borde del mapa y envía al Jaeger a que ponga en vereda al enemigo a base de misiles. Por otro lado, no dejes que el Killcycle baje la guardia, por si algún Brontu se acerca demasiado. Una vez hayas neutralizado a los agresores aéreos, ya puedes enviar a tus fuerzas terrestres más expeditivas para finiquitar a los Arcanes más dóciles.



BATALLA 3

THE GREAT DESERT



En este nivel dispones de bases, de modo que ahora puedes fabricar unidades. Esto significa que el Aur es todavía más valioso, y que tus fuerzas son remplazables. Para empezar, asegúrate de que tus campos de Aur estén siempre a salvo. No importa que destines algunas unidades a tal efecto, mientras tengas un buen suministro de Aur.

Lo primero que tienes que fabricar son Jaegers: sus misiles son idóneos para el espacioso desierto. Llévalos a los campos de Aur y nunca te faltará energía. Si los Arcanes empiezan a sacarse Brontus de la manga, no te preocupes. Los nukes de los Jaegers destruirán fácilmente a cualquier Brontu que se aproxime. Cuando hayas fabricado diez Jaegers, ha llegado el momento de asaltar la base Arcane. Deja unos cuantos Jaegers para que sigan extrayendo Aur y envía el resto a la base enemiga. La exuberancia numérica de tus fuerzas debería de bastar para que los Arcanes capitulasen.



BATALLA 4

DEADLANDS

De entrada, los Teknos son numéricamente superiores a los Arcane. Lleva todas tus Wasps a un filón de Aur, para que se pongan a extraer el precioso elemento. Las fuerzas Arcane constan, al principio de la batalla, de un Brontu (que no debería ser ningún problema para tus Wasps), un Magus Lizard (que rebosa energía y cuyo ataque del cuervo supone una seria amenaza para tus Wasps), y un Dark Angel (mortífero aviador cuyos rayos láser pueden exterminar a tus Waps en un santiamén).

Dado que las Wasps están en clara desventaja, es necesario remplazarlas con unidades más poderosas. En cuanto tengas suficiente Aur, empieza a fabricar Jaegers. Sin duda, tienen más posibilidades de derrotar a los Arcanes.

De este modo, aunque hayas perdido algunas Wasps en combate, estarás en condiciones de contraatacar. Las unidades Arcane se habrán dispersado intentando exterminar a las tuyas, y su ansia de matar Teknos pronto los dejará sin reservas de Aur. Así que, cuando hayas construido unos cuantos Jaegers, empieza a proteger los campos de Aur. Cuando tengas suficientes campos para fabricar un Jaeger por turno, habrá llegado el momento de conducir tus huestes hacia la base Arcane. Tu enemigo no tardará en rendirse, Arcanes.



BATALLA 4

RIVER CROSSING

En esta misión no dispones de Wasps, así que no podrás curar a tus unidades. Desplaza a tu Jaeger al filón de la derecha para que se ponga a extraer Aur. Teletransporta al Tesla Lord al yacimiento de la izquierda. Si te preocupa dejar tu base desprotegida, fabrica un Jaeger con tus reservas iniciales de Aur para que la custodie. Haz que el Killcycle cruce el río e intente conquistar el campo de Aur o derrotar al Brontu.

Cuando los campos de Aur estén en tu poder, empieza a producir Jaegers como morcillas. En general, la CPU no fabrica tropas terrestres, sino que se concentra en incrementar sus unidades aladas; de ahí la importancia de los Jaegers, los más dotados para operaciones antiaéreas. Tan pronto hayas



iniciado la producción de Jaegers, envía algunos a custodiar la unión entre ambas islas. Ello incitará a la CPU a fabricar inútilmente más unidades aéreas. Al punto que los Arcanes se hayan quedado sin Aur, envía a los Jaegers a arrasar su base.

6.0

TWIN TOWERS

Este nivel ha sido mecanizado en su práctica totalidad. Todos los hexágonos están ambientados según la estética Teknos, así que juegas en tu propio campo. Razorfanes, Tesla Lords y Jaegers se mueven cómodamente por este entorno, así que fabrica montones de ellos. Una vez más, la victoria depende de un buen suministro de Aur. En el primer turno de la partida, teletransporta al Tesla Lord al campo de Aur central. De esta manera, empezarás la batalla con ventaja. Dicho campo está emplazado en una fábrica, de modo que el Tesla Lord sobrevivirá si usa los teletransportadores y dispara sus Crystals de vez en cuando. Envía a la Mantis a que conquiste el campo de Aur próximo a tu base. Haz que el Razorfane atraviese el mapa y ataque al enemigo. Dado que el paisaje en el centro del mapa está dominado por el pasadizo de acero, el Razorfane debería sentirse como en su casa.

Apresúrate a remplazar las unidades más simples con Jaegers para potenciar la extracción de Aur y encomienda a los últimos la aniquilación de las fuerzas aéreas Arcane. A continuación, conquista los campos de Aur restantes con un puñado de Razorfanes. Cuando todos los campos estén bajo tu bandera, tu contrincante estará sentenciado. Envía todas tus fuerzas a la base enemiga en pos de la victoria.

BATALLA 7

THE BREEDERS

En este mapa, es prioritario que elimines a todos los Arcanes que no sean Prana Devil. Debido a que los Arcane no tienen una base, únicamente pueden incrementar sus fuerzas engendrando Prana Devils. Cuando sólo les queden Pranas, basta con que fabriques unos cuantos Razorfanes y un par de unidades antiPrana para que se ocupen de ellos.

En primer lugar, envía una Wasp a cada lado para que conquisten sendos campos de Aur. Encarga a tu Razorfane que combata al Brontu y a los Prana Devil que se acerquen demasiado. Vende el Tesla Lord y aprovisiona suficiente Aur para fabricar un Jaeger. Úsalo para despachar a la Firewitch y a la Mogalin Rider.

Invierte el Aur de tus yacimientos en fabricar algunos Razorfanes y envíalos como avanzadilla contra la ofensiva de Prana Devils. Asegúrate de que el resto de tus tropas ocupen los campos de Aur y los salvaguarden de los Pranas. Para terminar, acorrala a estos últimos y ultímalos sin compasión.

BATALLA 8

THE MINE

Necesitarás moverte con rapidez para ocupar los campos de Aur antes que tu enemigo. Al principio del turno, dirige todas tus unidades hacia esos campos. Encomienda a tus dos Jaegers la conquista de sendas reservas de Aur, una en cada lado del mapa, y envía el resto de tus fuerzas a que ataquen el centro.

Fabrica más Jaegers para que protejan los yacimientos. Produce algunos Quicksilvers para que secunden a tus tropas centrales, y avanza hacia la base enemiga. Si los Arcanes inician el contraataque en el área central, ordena a los dos Jaegers del principio que se sumen a la ofensiva contra la base. No debería costarles demasiado aniquilar a los centinelas.

Usa el ataque de estilo kamikaze de las Quicksilver para neutralizar a los Arcane más duros de pelar, y ocupa los filones de Aur del centro.



BATALLA 9

THE SEIGE

Puedes ganar esta batalla con rapidez si asaltas velozmente la base enemiga con tus fuerzas iniciales. Al principio de la operación cuentas con nueve unidades, frente a las cinco de los Arcanes. De estas últimas, cuatro son aéreas, y tus Jaeger pueden aniquilarlas fácilmente. Sitúa a las Wasps cerca de los Jaegers por si éstos precisan de sus poderes curativos. Encarga a la Quicksilver la aniquilación de los Dark Angel y del Magus Lizard. También es efectiva contra las Firewitches, gracias a su escudo de energía.

Cuando los Jaegers y la Quicksilver ya no puedan hacer más estragos, es hora de que entren en escena el resto de tus tropas. Apresúrate a destruir la base para que los Arcane no puedan fabricar más unidades con las que defenderse. Cuando lo hayas hecho, persigue a los Arcanes y finiquítalos con tus poderes más contundentes en el mapa.

BATALLA 10

THE CRATER

Es muy parecida a la batalla de la mina. Todos los campos de Aur están en el centro del mapa, y un camino recorre los bordes. También aquí debes enviar sin dilación tus unidades a los campos de Aur. Éstos están ubicados principalmente en Juicers, Labs y Proving Grounds, todos ellos campos de batalla Teknos. No desaproveches esa ventaja inicial.

Combina las unidades Jaeger y Mantis para extraer el Aur y defender los yacimientos. Usa a los Jaegers para derribar a los enemigos aéreos, y a las Mantis para deshacerte de los incordiantes Brontus.

BATALLA 11

THE VOID

Los campos de Aur están muy dispersos en este mapa. Envía a tus Killcycles y Wasps para que inicien de inmediato su explotación. Necesitarás tropas poderosas para dominar el centro del mapa. Fabrica unos cuantos Jaegers para que bloqueen el acceso a los yacimientos. Cuando los campos de Aur estén en tu poder, usa la barrera de cuchillas de Razorfane para acorralar a los Arcane en su base mientras incrementas tus reservas de Aur. La combinación de la bladewall de Razorfane y las explosiones nuke de los Jaegers es muy efectiva contra las fuerzas Arcane.

Cuando tengas unidades suficientes, asalta con vehemencia la base Arcane. Haz que el enemigo se repliegue hacia el borde del abismo, aniquilando a cualquiera de sus unidades que intente acceder al Aur.

BATALLA 11

KENAI

La batalla final. Si ganas habrás acabado para siempre con los Arcanes. No esperes una victoria fácil: los Arcanes se saben acorralados y harán cualquier cosa por sobrevivir.

Para variar, la conquista de los campos de Aur es sinónimo de victoria. No te apresures a atacar a los Arcanes; deja que ellos tomen la iniciativa. Usa algunas unidades prescindibles, tales como las Killcycles, para un asalto temprano a la base enemiga. Los Arcanes emplearán un tiempo precioso intentado neutralizar la agresión, lo que te dejará vía libre para ocupar los campos de Aur.

Los Jaegers son un poco caros de fabricar, y la escasez de filones de Aur podría resultar en que los Arcanes te alcancen antes de que hayas conseguido producir un solo Jaeger. Por lo tanto, fabrica unidades baratas, tales como Mantis y Tesla Lords, y enfréntalas a sus adversarios más débiles para ganar algo de tiempo. Cuando tu posición sea lo bastante segura, empieza a fabricar Jaegers para que reemplacen a tus unidades menos poderosas. No olvides que no puedes tener más de diez guerreros a la vez, así que asegúrate de jubilar a tus soldados más débiles para poder sustituirlos por otros más expeditivos. Cuando todas tus tropas sean Jaegers, empieza a acosar al enemigo con explosiones nuke. Semejante bombardeo neutralizará cualquier ataque antes de

LOS BUENOS

Contra el acero, magia potagia

Abruma a los Teknos con nuestras tácticas expertas

ESTRATEGIA ARCANE



BATALLA 1

CRATER LAKE

La táctica para ganar esta batalla es bastante simple: ¡a la cargaaaa! Guía a todos tus efectivos por un lado del lago con rumbo a las fuerzas Teknos. Procura atacar sólo a las unidades más débiles. La CPU no es muy agresiva, así que tu ofensiva puede marcar el ritmo de la batalla.

Si empiezas a sufrir bajas, repliégate.



Intenta colocar a tus unidades más débiles junto a las fuertes. Si atacan a uno de tus soldados y hay un aliado suyo en un hexágono lindante, en el supuesto de que el primero salga derrotado, tienes opción de continuar el combate con su compañero. Utiliza esta táctica de lucha en equipo para batir a los Teknos.

BATALLA 2

MOUNT ALTUS

Las fuerzas aéreas son tu mejor baza en este mapa. El uso de Dark Angels y Firewitches contra las tropas Teknos más lentas puede inclinar la balanza a tu favor. Ensáñate con los Jaegers situados en los depósitos de Aur. Así socavarás el control de los Teknos sobre el Aur y podrás utilizar algunos de tus poderes en el mapa más contundentes.

Utiliza el ataque starfall del Magus Lizard para restarle 25 puntos de vida a un enemigo poderoso, y los poderes curativos a distancia de la Mogalin para mantener a tus huestes en forma.

Desplaza el grueso de tus efectivos al centro de la montaña. De este modo, las fuerzas Teknos tendrán que optar entre luchar en condiciones desfavorables, o tomar el camino más largo hacia tu base. En uno y otro caso, al controlar este punto central, estarás en una posición muy ventajosa.

Lanza algunos ataques por sorpresa aprovechando el don de teletransporte de los Dark Angels para enviar a tus unidades más poderosas al encuentro de los enemigos más débiles. Como los Arcanes tienen habilidades superiores en el mapa, esta batalla será pan comido si te abasteces bien de Aur.



BATALLA 3

GREAT DESERT

Aquí deberás poner toda la carne en el asador, pues ambos contendientes tenéis una base. Las instalaciones de los Teknos están mejor equipadas, y pueden fabricar más unidades poderosas. En contrapartida, tus fuerzas aéreas son superiores a las Teknos.

Organiza incursiones de tus veloces dotaciones aéreas en el desierto, y asígnales la custodia de los yacimientos de Aur. Si la CPU deja pocas guarniciones en su base, atácala por alguno de sus flancos con un par de unidades aéreas. Es una táctica arriesgada, pero vale la pena, ya que el ordenador descuida bastante la defensa cuando va en busca de Aur.

Los Magus Lizards desempeñan un importante papel en el desierto. Úsalos para neutralizar a los Jaegers e impedir a los Teknos la extracción de Aur. Es casi seguro que tus enemigos darán prioridad al control de los depósitos centrales de Aur sobre las acciones ofensivas; por consiguiente, puedes dejar tu base desprotegida mientras intentas bloquearlos.

BATALLA 4
DEADLANDS

Los Teknos empiezan esta batalla con unas cuantas Wasps. No son gran cosa, pero pueden curar a los heridos, así que procura eliminarlas antes de que los Teknos diversifiquen sus efectivos. Tus perspectivas al inicio de esta campaña son bastante halagüeñas, ya que tus dotaciones iniciales son notablemente superiores a las de tu enemigo.

Lo primero que tienes que hacer es eliminar a las Wasps y aprovisionarte de Aur. Lanza una ofensiva de Dark Angels contra las Wasps para conseguir una victoria fácil, y no descuides a tus Brontus, pues son muy vulnerables a los ataques de las avispas.

En esta misión, cada minuto que pasa juega en tu contra. Debes destruir cualquier unidad enemiga que intente explotar un filón. Cuanto más Aur consigan los Teknos, más peligrosos efectivos podrán fabricar. Un táctica difícil de contrarrestar consiste en asaltar la base enemiga de buen principio. Si te precipitas hacia la base de los Tecknos apenas dé comienzo la batalla llegarás a sus puertas antes de que puedan fabricar refuerzos.

Tu expedición no tendrá dificultades en destruir las guarniciones enemigas y abortar su producción de efectivos.

BATALLA 5
RIVER CROSSING

En esta campaña no cuentas con los poderosos Magus Lizards. Eso te coloca en una situación de clara desventaja en los combates cara a cara, y aconseja que dejes a los Teknos el control del paso del río. Utiliza a los Dark Angels para cruzar rápidamente el río, y apoderarte de los campos de Aur en ambas orillas.

Destruye a todas las Killcycles para que tus Brontus puedan explotar los filones tranquilamente, y así nunca te faltará Aur. Saca partido del poder de teletransporte de los Dark Angels para enviar en un instante efectivos al otro lado del río. Si dejas suficientes unidades cerca de la base Teknos, tarde o temprano alguna conseguirá burlar las defensas enemigas.

Cuando ataques desde el aire, no pierdas de vista el paso, no sea que algún Teknos aproveche un descuido para hacer una incursión en tu territorio. Coloca un Brontu cerca del paso para bloquear el acceso a tus dominios, y mantén alguna unidad aérea en estado de alerta por si los Teknos intentan tenderte una emboscada.

BATALLA 6
TWIN TOWERS

Tu base está en lo alto de una montaña, así que durante unos cuantos turnos puedes descuidar la defensa. Usa tus unidades para explorar el terreno e iniciar la extracción de Aur. Debido a que se ha mecanizado la mayor parte del mapa, apenas hay terreno que te sea favorable. Tenlo muy presente antes de emprender una ofensiva. Los Teknos «juegan en casa», y sólo deberíais entablar combate si sus dotaciones están mucho más debilitadas que las tuyas, o necesitas retener el control de un hexágono a cualquier precio.
En esta batalla, cada segundo cuenta.



BATALLA 7
THE BREEDERS

Es preciso que fabriques un ejército de Prana Devils antes de que los Teknos organicen escuadrones para su exterminio.

De momento, mantén a tus Prana Devils y Brontus lejos de la contienda, y envía al resto de tus huestes hacia la base Teknos. Aunque no consigas destruirla, causarás grandes pérdidas al enemigo, forzándolo a destinar todo el Aur que extraiga a reponer sus efectivos.

Mientras tanto, en tus dominios, tus Prana Devils estarán esperando la primera oportunidad para reproducirse. Manda tu Brontu a por Aur, y empieza a engendrar Prana Devils. El Brontu suministrará 20 Aur por turno, cantidad suficiente para fabricar dos Pranas. Continúa ampliando tus fuerzas hasta que alcances el límite de 10 unidades. Lanza un ataque contra los Teknos con dos tercios de tus efectivos, y mantén a los Prana Devils restantes en la retaguardia, para que vayan reponiendo las unidades pérdidas merced a su gran capacidad reproductiva.
Aunque los Teknos fabriquen unidades antiPrana, la mera superioridad numérica de tus fuerzas (sobre todo si destruyes la base Teknos) te garantizará la victoria.
He aquí otro asalto sin complicaciones.



BATALLA 8
THE MINE

Envía a tu infantería ligera y a tus unidades aéreas a la mina. Lanza un ataque directo contra la base Teknos, y tal vez la destruyas antes de que pueda organizar su defensa. Usa a tus unidades más lentas para extraer Aur, y asegúrate de fabricar un Dark Angel.

Las bases sólo son vulnerables a los ataques de las unidades normales por tres puntos. Coloca algunas unidades cerca de la entrada principal de la base Teknos, y unos cuantos enemigos saldrán a su encuentro. Mientras la sangre corre junto a las puertas de la base, usa tu Dark Angel para teletransportar uno de tus soldados hasta un alféizar lateral. El intruso pillará a la CPU por sorpresa y la base caerá sin problemas.



BATALLA 9
THE SEIGE

En esta campaña estás contra las cuerdas: las fuerzas Teknos rodean tu base y han cortado el suministro de Aur. Para sobrevivir tendrás que demostrar verdaderas dotes para el combate.

En primer lugar, sitúa algunas unidades en la ladera de la montaña para que frenen el avance de los Teknos. Intenta enfrentar tus unidades más fuertes contra adversarios más débiles para potenciar al máximo tus posibilidades. Envía a las unidades restantes a extraer Aur.

El talón de Aquiles de tu enemigo es que no tiene base. Cada baja entre los Teknos es una pérdida irreparable. Por eso es una buena idea fabricar un Prana Devil. Haz que se reproduzca cada turno y pronto alcanzarás la superioridad numérica. Aunque tu base sea destruida, los Prana Devils continuarán reproduciéndose y masacrando a los Teknos.

10.0
THE CRATER

La única manera de ganar esta batalla es yendo directamente a por Aur. Ordena a tus poderosas unidades aéreas que ocupen sin demora los yacimientos en el cráter. Como las fuerzas Teknos son más lentas, llegar el primero a los filones de Aur te colocará en una posición de ventaja. A causa de las gigantescas columnas de roca, los movimientos están considerablemente restringidos. Usa la barrera de fuego de las Firewitches para bloquear el camino hacia algunas áreas del cráter. Así impedirás que los Teknos accedan al Aur e incrementarás el rendimiento de tu actividad de extracción.

Mantén tus unidades cerca de las entradas del cráter para que ningún Teknos pueda llegar hasta los depósitos de Aur en el interior. Si alguno intenta burlar la vigilancia dando un rodeo, no te preocupes. Para cuando haya cubierto la ruta más larga, tú ya habrás tenido tiempo de fabricar un par de guardianes para que aborten el ataque.

BATALLA 11
THE VOID

Este mapa es bastante peliagudo. Los filones de Aur están bastante lejos, por lo que necesitarás unidades veloces para ocuparlos antes que los Teknos. Cuando tengas el control del Aur, usa tus poderes en el mapa para combatir al enemigo. Tanto el starfall como el eat soul consumen eficazmente la vida de los Teknos, pero para entorpecer su avance tendrás que levantar unas cuantas barreras de Firewitch.

Con los campos de Aur a buen recaudo, es hora de fabricar Magus Lizards. Estos terroríficos guerreros son implacables con las tropas terrestres, y ponen a tu servicio su formidable ataque starfall. Fabrica alrededor de tres Lizards y tres Dark Angels. Usa a los Dark Angels para teletransportar a los Lizards a donde se precise su starfall.

Si ensayas esta combinación de poderes en el mapa, los Teknos deberían batirse en retirada hacia su base. Utiliza el don de teletransporte de los Dark Angels para reforzar tus fuerzas de vanguardia con un Brontu, por si los Teknos intentan contrarrestar tu ataque con Jaegers.

BATALLA 12
KENAI

Es fácil salir derrotado en la batalla final, así que no te lances a una ofensiva generalizada hasta que tus efectivos alcancen su máximo potencial. Asegúrate de estar bien surtido de Brontus, Dark Angels y Magus Lizards. Cuando operan de forma conjunta, estos guerreros son la mejor arma contra los Teknos. También vale la pena fabricar un par de Prana Devils para que asistan a tus fuerzas, y y garantizar que nunca te falten reemplazos en el caso de que pierdas tu base.

Cuando hayas fabricado el máximo número posible de unidades, condúcelas a las líneas Teknos. Si distribuyes tus tropas en grupos de tres, podrás rodear rápidamente la base enemiga. Si tu primera ofensiva fracasa, produce más Prana Devils, y lánzalos a un nuevo ataque sin perder el tiempo. Aunque sólo consiguieras fabricar uno por turno, tu asalto inicial debería haber debilitado a los Teknos lo suficiente como para que los Devils culminasen con éxito su aniquilación.





Editor: Take 2 Platinum
Distribuidor: Proein
Precio: 4.990 pesetas

GRAND THEFT AUTO

La afición al **robo de coches** vuelve a la carga gracias a la reciente rebajita que ha experimentado ***Grand Theft Auto***. Con nuestra guía completa y todos los mapas detallados podrás convertirte en **'El Vaquilla de la Play'**.

VEHÍCULOS SECRETOS

Todos los vehículos secretos. ¡A volar!
¡Ponte al volante de un tanque y aplasta a los pasmas!

TANQUES, AUTOBUSES Y AUTOMÓVILES

Si te has cansado del Beast y del Counthash, estos vehículos secretos pueden constituir un cambio agradable.

LIBERTY CITY

GANGSTA BANG

Beast GTS - Aparcado en la curva esperándote.

HEIST ALMIGHTY

Tanque - Una vez que acabes cierto número de misiones se alzará la barrera que cierra el paso hacia el tanque.

Penetrator - Este increíble coche está aparcado junto a una caja, ansioso por que te pongas al volante.



SAN ANDREAS

MANDARIN MAYHEM

Love Wagon - Es difícil no ver este cacharro en el aparcamiento.

Love Wagon - Al igual que el anterior, este automóvil te espera en un aparcamiento.

Bus de la iglesia - El autobús de los feligreses también puede servirte para tus correrías.



VICE CITY

BENT COP BLUES

Penetrator - Camuflado parcialmente entre la hierba, este monstruo es justo lo que necesitas para circular un poco más rápido por las calles de la ciudad.

Tanque- Como de costumbre, lo encontrarás en la armería de la isla que está al Este.

Tanque - Para llegar al campamento, antes tienes que encontrar una Superbike. Cuando la tengas, salta desde el edificio de la derecha para meterte en el campamento militar.



¡TRAMPOSO!

UNA FORMA COMO CUALQUIER OTRA DE SALIR ADELANTE

Usa los siguientes nombres de jugador y podrás disfrutar de los unos cuantos trucos

BSTARD
Todas las armas, munición ilimitada, selección de nivel, 99 vidas, *armour*, salir de la cárcel, coordenadas en pantalla, nivel *wanted* máximo, bonus 5x

THESHIT
Todas las armas, munición ilimitada, selección de nivel, 99 vidas, *armour*, salir de la cárcel, bonus 5x

MADEMAN
Todas las armas, munición ilimitada, selección de nivel, *armour*, salir de la cárcel

GROOVY
Todas las armas, munición ilimitada, *armour*, salir de la cárcel

Nivel Wanted Maximo
Inscríbete con el nombre EATTHIS y el nivel se fijará en cuatro.

Coordenadas en pantalla
Inscríbete con el nombre BLOWME.

Sin policía
Inscríbete con el nombre CHUFF.

Todas la ciudades (1 y 2)
Inscríbete con el nombre CAPRICE.

Saltar de ciudad
Inscríbete con el nombre WEYHEY y al instante tendrás 9.999.990 puntos.

Nivel Liberty City (1 & 2)
Inscríbete con el nombre FECK.

Niveles Liberty City (1 & 2) y San Andreas
Inscríbete con el nombre TVTAN.

Desconocido
Inscribirse con el nombre URGE parece ser un código válido, pero todavía no se conoce cuál es su efecto sobre el juego. Si os enteráis de qué va, avisadnos por teléfono, fax, carta o correo electrónico.

1.1
LIBERTY CITY: GANGSTA BANG

LIBERTY CITY: GANSGTA BANG

Posición de los power-ups y de los Kill Frenzies

Este mapa muestra dónde puedes encontrar estos objetos al principio del nivel Gangsta Bang. Al conseguir los distintos objetivos se produce de forma aleatoria un número limitado de otros power-ups.

Power-ups
1 Pistola
2 Metralleta
3 *Armour*
4 Velocidad
5 Reiniciar delitos
6 Salir de la cárcel
7 Vida extra
8 Multiplicador de puntuación

Kill Frenzies
K: Todos los Kill Frenzies

Secrets
S: recoge la moto desde aquí para saltar hacia las islas, donde encontrarás power-ups y otra moto por si te has cargado la primera.



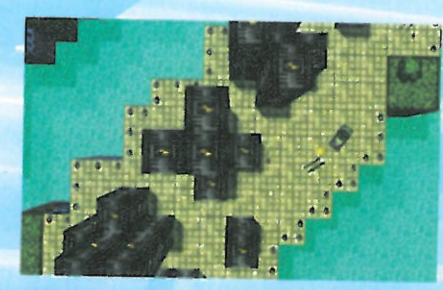




1.2
LIBERTY CITY: HEIST ALMIGHTY

Posición de los power-ups y Kill Frenzies

Este mapa muestra dónde puedes encontrarlos al principio del nivel Heist Almighty. Al conseguir los distintos objetivos se produce de forma aleatoria un número limitado de otros power-ups.



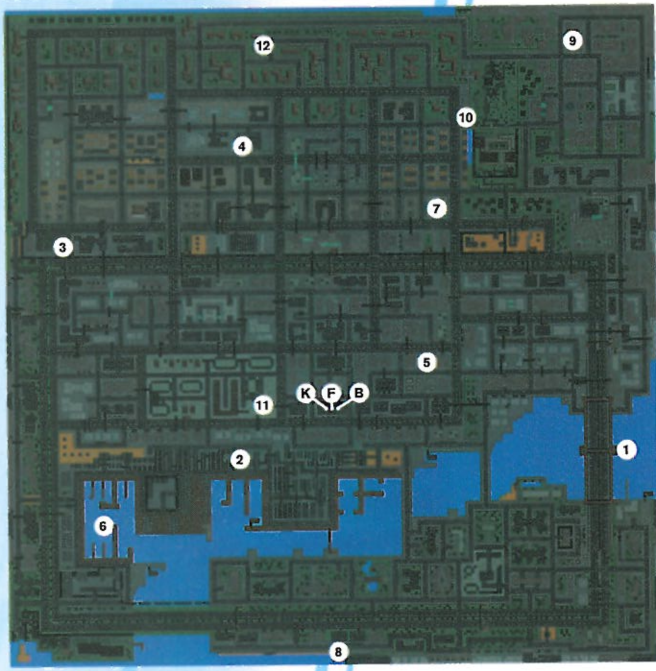
Power-ups
1 Pistola
2 Metralleta
3 *Armour*
4 Velocidad
5 Reiniciar delitos
6 Salir de la cárcel
7 Vida extra
8 Multiplicador de puntuación
9 Lanzacohetes

Kill Frenzies
K: Todos los Kill Frenzies

Secretos
S: Roba la Superbike aquí y úsala para saltar hasta las islas pequeñas. Ten cuidado con esta moto porque es muy potente y sólo tienes una oportunidad. En las islas encontrarás unos cuantos power-ups, incluido el único lanzacohetes de este capítulo.



21 SAN ANDREAS MANDARIN MAYHEM



Kill Frenzies

1 Tanque, 2 minutos para conseguir 5.000 dólares
2 Tanque, 2 minutos para conseguir 10.000 dólares
3 Model Cars, 2 minutos para conseguir 5.000 dólares
4 Model Cars, 2 minutos para conseguir 10.000 dólares
5 Lanzallamas, 2 minutos para conseguir 5.000 dólares
6 Lanzallamas, 2 minutos para conseguir 10.000 dólares
7 Lanzallamas, 2 minutos para conseguir 15.000 dólares
8 Lanzacohetes, 2 minutos para conseguir 5.000 dólares
9 Lanzacohetes, 2 minutos para conseguir 10.000 dólares
10 Lanzacohetes, 2 minutos para conseguir 150.000 dólares
11 Autobús de la iglesia, 2 minutos para conseguir 10.000 dólares
12 Monster Truck, 2 minutos para conseguir 15.000 dólares
KFB: Bonus por pasar todos los Kill Frenzies



Power-ups

Existen dos series de teléfonos públicos en el nivel Mandarin Mayhem. El primer grupo de power-ups se activa cuando el jugador responde a los teléfonos de la primera serie y el segundo grupo... bueno, ya te lo puedes imaginar.

Power-ups
1ª serie de teléfonos

1: Metralleta
2: Salir de la cárcel
3: Multiplicador
4: Metralleta
5: *Armour*
6: Metralleta
7: Salir de la cárcel
8: Multiplicador
9: Metralleta
10: Lanzallamas
11: *Armour*
12: Zero Crime
13: Metralleta
14: Salir de la cárcel
15: Metralleta
16: Lanzacohetes
17: Metralleta
18: Metralleta
19: *Armour*
20: Zero Crime
21: Metralleta
22: Metralleta
23: Multiplicador
24: Metralleta
25: Metralleta
26: Metralleta
27: *Armour*
28: Metralleta
29: Zero Crime
30: Salir de la cárcel
31: *Armour*
32: Metralleta
33: Zero Crime
34: Metralleta
35: Lanzacohetes
36: Metralleta
37: Multiplicador
38: Metralleta
39: Metralleta
40: Zero Crime
41: Salir de la cárcel
42: *Armour*
43: Metralleta
44: Salir de la cárcel
45: Zero Crime
46: Metralleta
47: Lanzallamas
48: *Armour*
49: Metralleta
50: Multiplicador
51: Metralleta
52: Zero Crime
53: Lanzacohetes
54: Zero Crime
55: Metralleta
56: *Armour*
57: Metralleta
58: Multiplicador
59: Salir de la cárcel
60: Metralleta
61: Lanzallamas
62: Metralleta
63: Multiplicador
64: Metralleta
65: Zero Crime
66: Metralleta
67: Salir de la cárcel
68: Metralleta
69: Lanzacohetes
70: Metralleta
71: Metralleta
72: Metralleta
73: Metralleta
74: Metralleta
75: *Armour*

Power-ups
2ª serie de teléfonos

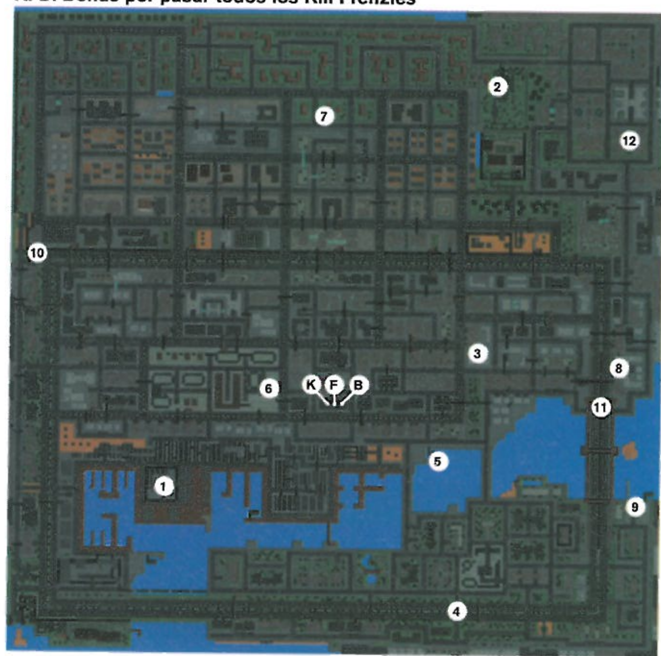
1: Lanzacohetes
2: Multiplicador
3: Metralleta
4: *Armour*
5: Metralleta
6: Salir de la cárcel
7: Multiplicador
8: Metralleta
9: Lanzallamas
10: *Armour*
11: Zero Crime
12: Metralleta
13: *Armour*
14: Metralleta
15: Lanzacohetes
16: Metralleta
17: Metralleta
18: *Armour*
19: Zero Crime
20: Metralleta
21: Metralleta
22: Multiplicador
23: Metralleta
24: Metralleta
25: Multiplicador
26: *Armour*
27: Metralleta
28: Lanzallamas
29: *Armour*
30: Salir de la cárcel
31: *Armour*
32: Salir de la cárcel
33: Metralleta
34: Lanzacohetes
35: Metralleta
36: Multiplicador
37: Metralleta
38: Metralleta
39: Zero Crime
40: Zero Crime
41: *Armour*
42: Metralleta
43: Lanzallamas
44: Salir de la cárcel
45: Zero Crime
46: Metralleta
47: Lanzacohetes
48: *Armour*
49: Metralleta
50: Multiplicador
51: Metralleta
52: Zero Crime
53: Lanzallamas
54: Zero Crime
55: Metralleta
56: *Armour*
57: Metralleta
58: Multiplicador
59: Zero Crime
60: Metralleta
61: Lanzacohetes
62: Metralleta
63: Multiplicador
64: Metralleta
65: Salir de la cárcel
66: Metralleta
67: Salir de la cárcel
68: Metralleta
69: *Armour*
70: Salir de la cárcel
71: Lanzallamas

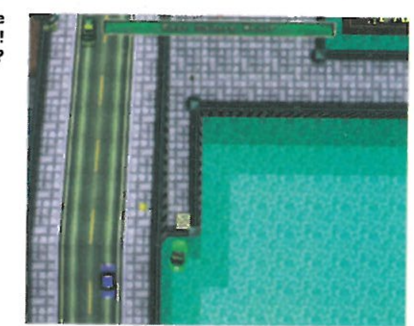


22 SAN ANDREAS TEQUILA SLAMMER

Kill Frenzies

1 Tanque, 2 minutos para conseguir 5.000 dólares
2 Tanque, 2 minutos para conseguir 10.000 dólares
3 Model Cars, 2 minutos para conseguir 5.000 dólares
4 Model Cars, 2 minutos para conseguir 10.000 dólares
5 Lanzallamas, 2 minutos para conseguir 5.000 dólares
6 Lanzallamas, 2 minutos para conseguir 10.000 dólares
7 Lanzallamas, 2 minutos para conseguir 15.000 dólares
8 Lanzacohetes, 2 minutos para conseguir 5.000 dólares
9 Lanzacohetes, 2 minutos para conseguir 10.000 dólares
10 Lanzacohetes, 2 minutos para conseguir 15.000 dólares
11 Autobús de la iglesia, 2 minutos para conseguir 10.000 dólares
12 Monster Truck, 2 minutos para conseguir 15.000 dólares
KFB: Bonus por pasar todos los Kill Frenzies

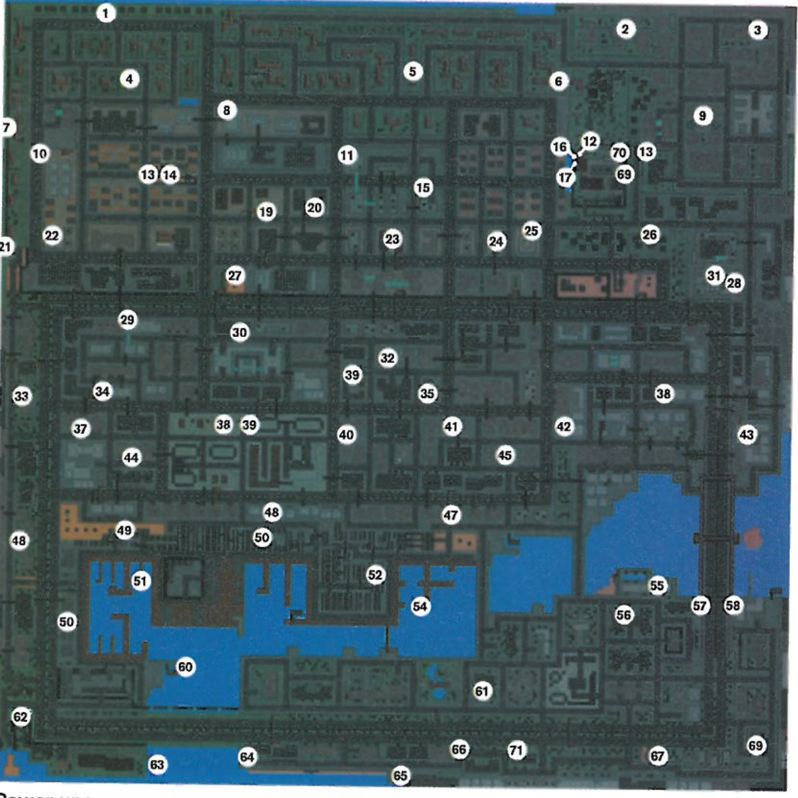




¡Vaya, este coche no tiene aire acondicionado! ¿Un chapuzón?

Después de una explosión, la calzada está plagada de cuerpos y tienes que conseguirte un motor nuevo.





Power-ups

Hay dos series de teléfonos públicos en este nivel de San Andreas. Aparecen distintos power-ups en función de los teléfonos que el jugador escoja responder...

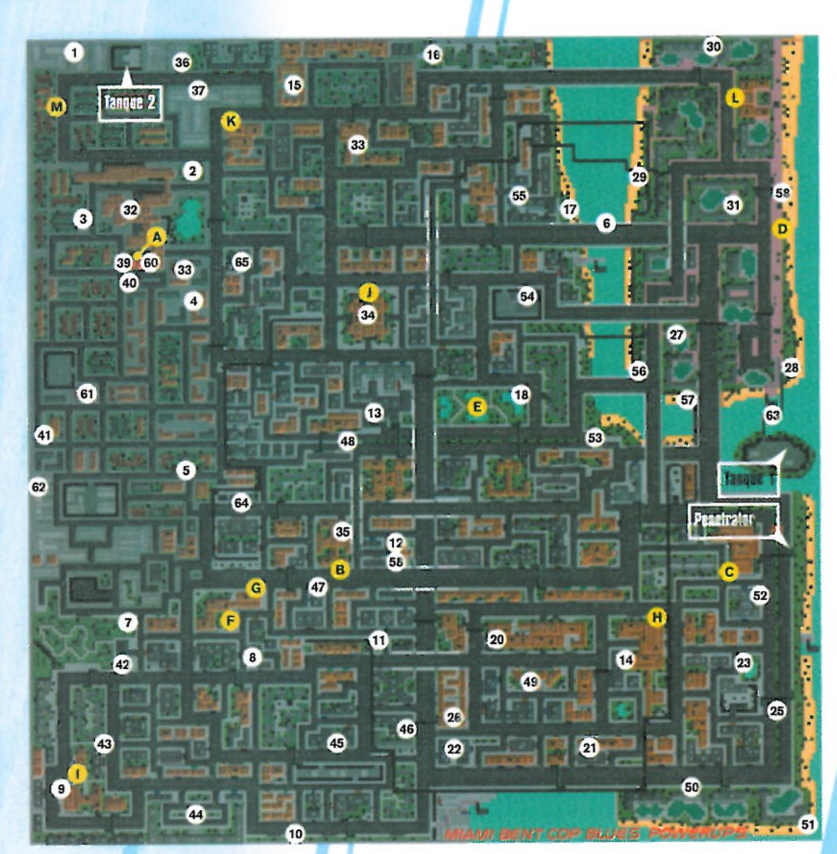
Power-ups
1ª serie de teléfonos

1: Rocket Launcher
2: Multiplicador
3: Metralleta
4: *Armour*
5: Metralleta
6: Salir de la cárcel
7: Multiplicador
8: Metralleta
9: Lanzallamas
10: *Armour*
11: Zero Crime
12: Metralleta
13: *Armour*
14: Metralleta
15: Lanzacohetes
16: Metralleta
17: Metralleta
18: *Armour*
19: Zero Crime
20: Metralleta
21: Metralleta
22: Multiplicador
23: Metralleta
24: Metralleta
25: Multiplicador
26: *Armour*
27: Metralleta
28: Lanzallamas
29: *Armour*
30: Salir de la cárcel
31: *Armour*
32: Salir de la cárcel
33: Metralleta
34: Lanzacohetes
35: Metralleta
36: Multiplicador
37: Metralleta
38: Metralleta
39: Zero Crime
40: Zero Crime
41: *Armour*
42: Metralleta
43: Lanzallamas
44: Salir de la cárcel
45: Zero Crime
46: Metralleta
47: Lanzacohetes
48: *Armour*
49: Metralleta
50: Multiplicador
51: Metralleta
52: Zero Crime
53: Lanzallamas
54: Zero Crime
55: Metralleta
56: *Armour*
57: Metralleta
58: Multiplicador
59: Zero Crime
60: Metralleta
61: Lanzacohetes
62: Metralleta
63: Multiplicador
64: Metralleta
65: Salir de la cárcel
66: Metralleta
67: Salir de la cárcel
68: Metralleta
69: *Armour*
70: Salir de la cárcel
71: Lanzallamas

Power-ups
2ª serie de teléfonos

1: Metralleta
2: Salir de la cárcel
3: Multiplicador
4: Metralleta
5: *Armour*
6: Metralleta
7: Salir de la cárcel
8: Multiplicador
9: Metralleta
10: Lanzallamas
11: *Armour*
12: Zero Crime
13: Metralleta
14: Salir de la cárcel
15: Metralleta
16: Lanzacohetes
17: Metralleta
18: Metralleta
19: *Armour*
20: Zero Crime
21: Metralleta
22: Metralleta
23: Multiplicador
24: Metralleta
25: Metralleta
26: Metralleta
27: *Armour*
28: Metralleta
29: Zero Crime
30: Salir de la cárcel
31: *Armour*
32: Metralleta
33: Zero Crime
34: Metralleta
35: Lanzacohetes
35: Lanzacohetes
36: Metralleta
37: Multiplicador
38: Metralleta
39: Metralleta
40: Zero Crime
41: Salir de la cárcel
42: *Armour*
43: Metralleta
44: Salir de la cárcel
45: Zero Crime
46: Metralleta
47: Lanzallamas
48: *Armour*
49: Metralleta
50: Multiplicador
51: Metralleta
52: Zero Crime
53: Lanzacohetes
54: Zero Crime
55: Metralleta
56: *Armour*
57: Metralleta
58: Multiplicador
59: Salir de la cárcel
60: Metralleta
61: Lanzallamas
62: Metralleta
63: Multiplicador
64: Metralleta
65: Zero Crime
66: Metralleta
67: Salir de la cárcel
68: Metralleta
69: Lanzacohetes
70: Metralleta
71: Metralleta
72: Metralleta
73: Metralleta
74: Metralleta
75: *Armour*





3.1

BENT COP BLUES

VICE CITY

Power-ups

1: Zero Crime
2: Metralleta
3: Metralleta
4: Metralleta
5: Metralleta
6: Zero Crime
7: Lanzallamas
8: Metralleta
9: Metralleta
10: Zero Crime
11: Salir de la cárcel
12: Metralleta
13: Metralleta
14: *Armour*
15: Metralleta
16: Metralleta
17: Metralleta
18: Zero Crime
19: Metralleta
20: Metralleta
21: Zero Crime
22: Metralleta
23: Salir de la cárcel
24: Metralleta
25: Metralleta
26: Zero Crime
27: *Armour*
28: Metralleta
29: Salir de la cárcel
30: Metralleta
31: Metralleta
32: Zero Crime
33: Salir de la cárcel
34: Multiplicador
35: Multiplicador
36: Metralleta
37: Metralleta
38: *Armour*
39: Multiplicador
40: Metralleta
41: Metralleta
42: Metralleta
43: Metralleta
44: Metralleta
45: Metralleta
46: Multiplicador
47: Metralleta
48: Metralleta
49: Metralleta
50: Metralleta
51: Metralleta
52: Metralleta
53: Metralleta
54: Metralleta
55: Metralleta
56: Multiplicador
57: Multiplicador
58: Metralleta
59: *Armour*
60: Multiplicador
61: *Armour*
62: Extra Life
63: *Armour*
64: *Armour*
65: *Armour*

Power-ups regenerativos

Reaparecen aproximadamente cada 60 segundos

A: Pistola
B: Pistola
C: Pistola
D: Metralleta
E: Metralleta
F: Metralleta
G: Pistola
H: Pistola
I: Pistola
J: Pistola
K: Pistola
L: Pistola
M: Pistola

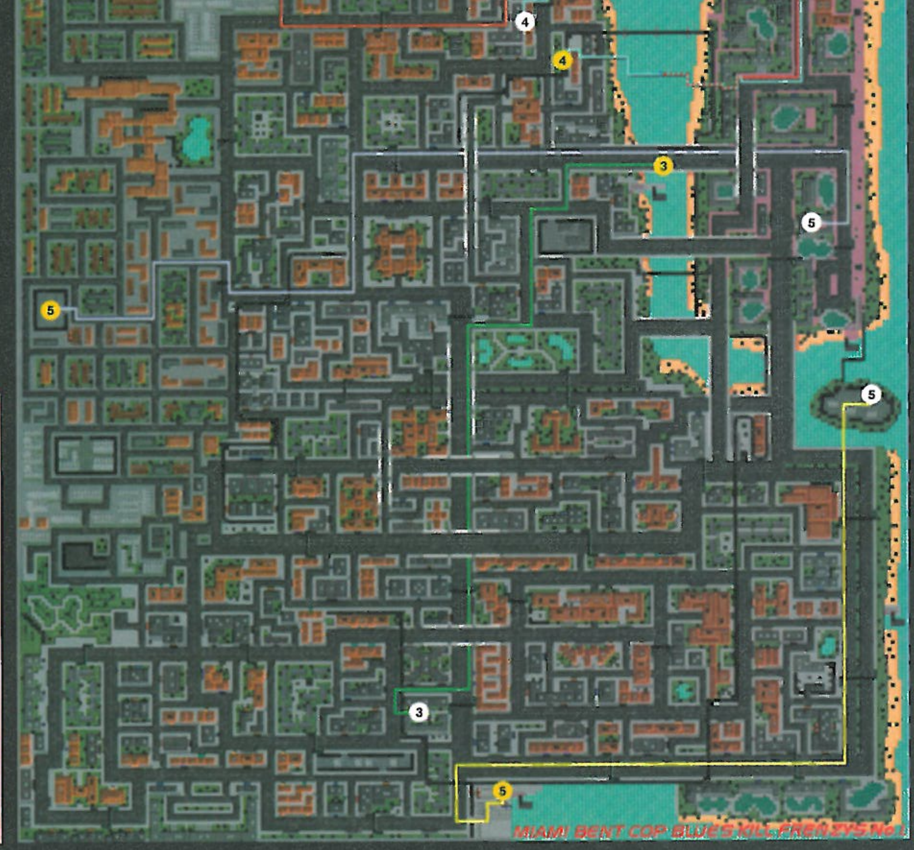


Power-ups Kill Frenzy

Los puntos blancos del mapa indican Kill Frenzy, y los amarillos señalan la ubicación de bonus de vida extra.

1 Tanque, 100 segundos para conseguir 5.000 dólares
2 Tanque, 80 segundos para conseguir 25.000 dólares
3 Model Cars, 80 segundos para conseguir 9.000 dólares
4 Model Cars, 80 segundos para conseguir 15.000 dólares
5 Model Cars, 80 segundos para conseguir 3.000 dólares
6 Lanzacohetes, 80 segundos para conseguir 5.000 dólares
7 Lanzacohetes, 80 segundos para conseguir 15.000 dólares
8 Lanzacohetes, 80 segundos para conseguir 25.000 dólares
9 Lanzallamas, 100 segundos para conseguir 30.000 dólares
10 Lanzallamas, 100 segundos para conseguir 150.000 dólares
11 Lanzacohetes, 80 segundos para conseguir 35.000 dólares
12 Metralleta, 100 segundos para conseguir 10.000 dólares
13 Metralleta, 100 segundos para conseguir 30.000 dólares
14 Metralleta, 100 segundos para conseguir 50.000 dólares
15 Metralleta, 100 segundos para conseguir 70.000 dólares
KFB: Bonus por pasar todos los Kill Frenzies



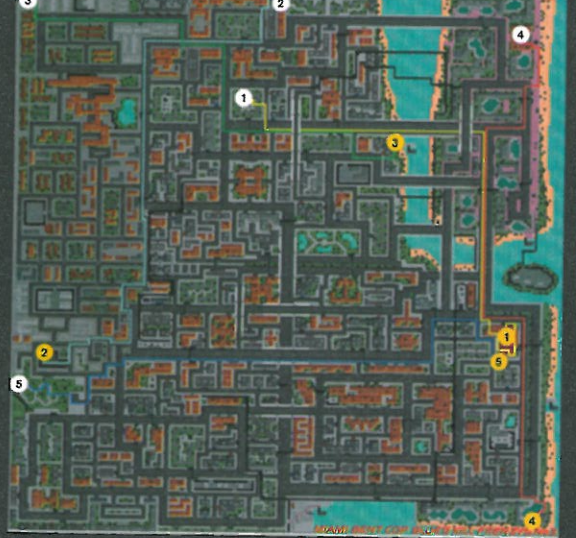


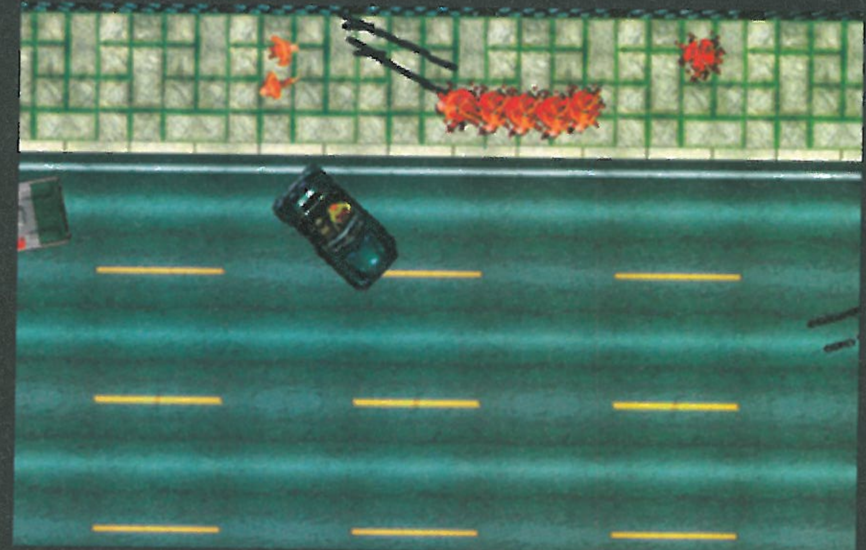
Power-ups Kill Frenzy

Los puntos blancos del mapa indican Kill Frenzy y los amarillos señalan la ubicación de bonus de vida extra.

1 Tanque, 100 segundos para conseguir 5.000 dólares
2 Tanque, 80 segundos para conseguir 25.000 dólares
3 Model Cars, 80 segundos para conseguir 9.000 dólares
4 Model Cars, 80 segundos para conseguir 15.000 dólares
5 Model Cars, 80 segundos para conseguir 3.000 dólares
6 Lanzacohetes, 80 segundos para conseguir 5.000 dólares
7 Lanzacohetes, 80 segundos para conseguir 15.000 dólares
8 Lanzacohetes, 80 segundos para conseguir 25.000 dólares
9 Lanzallamas, 100 segundos para conseguir 30.000 dólares
10 Lanzallamas, 100 segundos para conseguir 150.000 dólares
11 Lanzacohetes, 80 segundos para conseguir 35.000 dólares
12 Metralleta, 100 segundos para conseguir 10.000 dólares
13 Metralleta, 100 segundos para conseguir 30.000 dólares
14 Metralleta, 100 segundos para conseguir 50.000 dólares
15 Metralleta, 100 segundos para conseguir 70.000 dólares
KFB: Bonus por pasar todos los Kill Frenzies

MIAMI BENT COP BLUES KILL FRENZYS No2





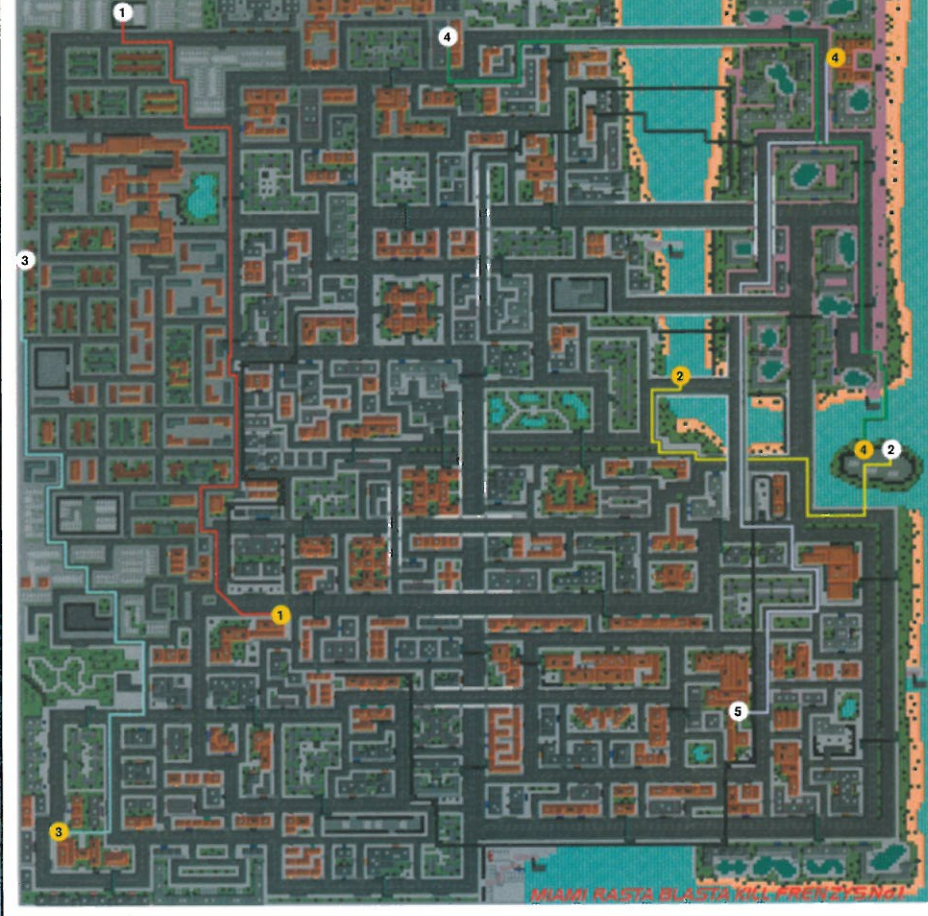


3.1 RASTA BLASTA — VICE CITY

Power-ups
1: Zero Crime
2: Metralleta
3: Metralleta
4: *Armour*
5: Metralleta
6: *Armour*
7: Metralleta
8: Metralleta
9: Metralleta
10: Zero Crime
11: Salir de la cárcel
12: Zero Crime
13: Zero Crime
14: *Armour*
15: Metralleta
16: Metralleta
17: Metralleta
18: Salir de la cárcel
19: Metralleta
20: Metralleta
21: Zero Crime
22: Metralleta
23: Salir de la cárcel
24: Metralleta
25: Metralleta
26: Zero Crime
27: Metralleta
28: Salir de la cárcel
29: Metralleta
30: Metralleta
31: Zero Crime
32: *Armour*
33: Multiplicador
34: Multiplicador
35: Zero Crime
36: Metralleta
37: Metralleta
38: Metralleta
39: Metralleta
40: Metralleta
41: Metralleta
42: Metralleta
43: Metralleta
44: Metralleta
45: Metralleta
46: Metralleta
47: Metralleta
48: Metralleta
49: Multiplicador
50: Metralleta
51: Multiplicador
52: Metralleta
53: Metralleta
54: Metralleta
55: Multiplicador
56: Multiplicador
57: *Armour*
58: Salir de la cárcel
59: Multiplicador
60: Extra Life
61: *Armour*
62: *Armour*
63: *Armour*

Power-ups regenerativos
Reaparecen cada 60 segundos aproximadamente
A: Pistola
B: Pistola
C: Pistola
D: Metralleta
E: Metralleta
F: Metralleta
G: Pistola
H: Pistola
I: Pistola
J: Pistola
K: Pistola
L: Pistola
M: Pistola

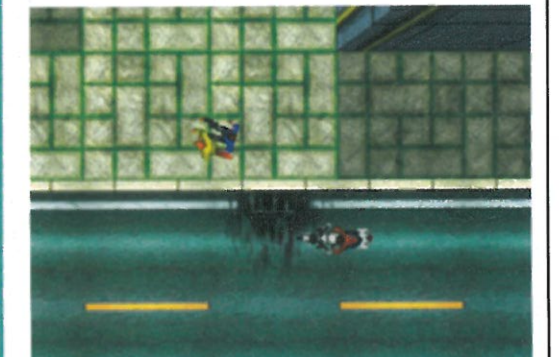




Power-ups Kill Frenzy

Los puntos blancos del mapa indican Kill Frenzy, y los amarillos señalan la ubicación de bonus de vida extra.

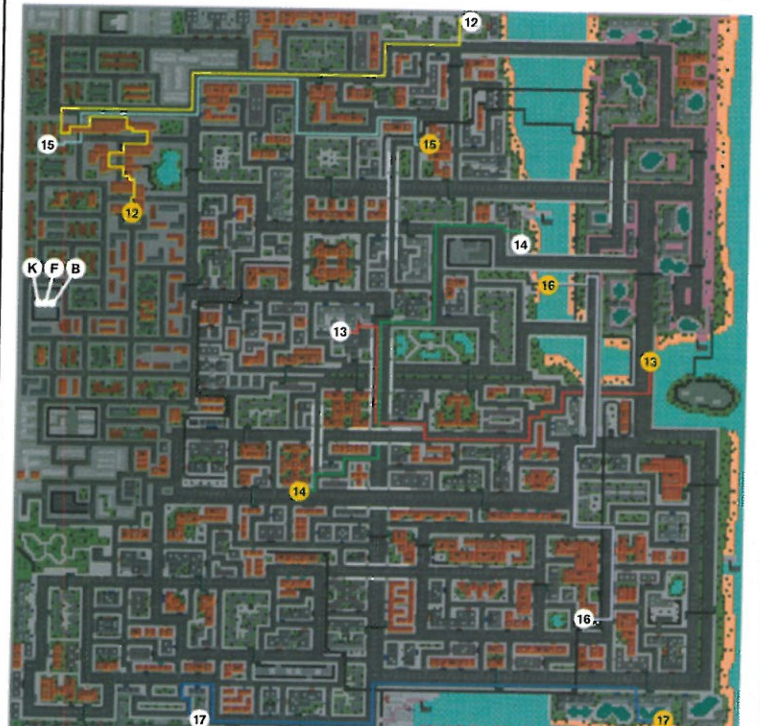
1 Tanque, 100 segundos para conseguir 5.000 dólares
2 Tanque, 80 segundos para conseguir 25.000 dólares
3 Model Cars, 80 segundos para conseguir 3.000 dólares
4 Model Cars, 80 segundos para conseguir 15.000 dólares
5 Model Cars, 80 segundos para conseguir 9.000 dólares
6 Lanzacohetes, 80 segundos para conseguir 5.000 dólares
7 Lanzacohetes, 80 segundos para conseguir 15.000 dólares
8 Lanzacohetes, 80 segundos para conseguir 25.000 dólares
9 Lanzallamas, 100 segundos para conseguir 30.000 dólares
10 Lanzallamas, 100 segundos para conseguir 90.000 dólares
11 Lanzallamas, 100 segundos para conseguir 150.000 dólares
12 Lanzacohetes, 80 segundos para conseguir 35.000 dólares
13 Lanzallamas, 100 segundos para conseguir 210.000 dólares
14 Metralleta, 100 segundos para conseguir 10.000 dólares
15 Metralleta, 100 segundos para conseguir 30.000 dólares
16 Metralleta, 100 segundos para conseguir 50.000 dólares
17 Metralleta, 100 segundos para conseguir 70.000 dólares
KFB: Bonus por pasar todos los Kill Frenzies



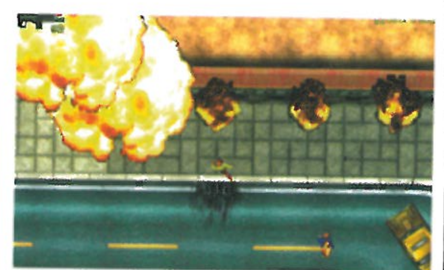
Power-ups Kill Frenzy
Puntos blancos = Kill Frenzy
Puntos amarillos = bonus de vida

1 Tanque, 100 segundos para conseguir 5.000 dólares
2 Tanque, 80 segundos para conseguir 25.000 dólares
3 Model Cars, 80 segundos para conseguir 3.000 dólares
4 Model Cars, 80 segundos para conseguir 15.000 dólares
5 Model Cars, 80 segundos para conseguir 9.000 dólares
6 Lanzacohetes, 80 segundos para conseguir 5.000 dólares
7 Lanzacohetes, 80 segundos para conseguir 15.000 dólares
8 Lanzacohetes, 80 segundos para conseguir 25.000 dólares
9 Lanzallamas, 100 segundos para conseguir 30.000 dólares
10 Lanzallamas, 100 segundos para conseguir 90.000 dólares
11 Lanzallamas, 100 segundos para conseguir 150.000 dólares
12 Lanzacohetes, 80 segundos para conseguir 35.000 dólares
13 Lanzallamas, 100 segundos para conseguir 210.000 dólares
14 Metralleta, 100 segundos para conseguir 10.000 dólares
15 Metralleta, 100 segundos para conseguir 30.000 dólares
16 Metralleta, 100 segundos para conseguir 50.000 dólares
17 Metralleta, 100 segundos para conseguir 70.000 dólares
KFB: Bonus por pasar todos los Kill Frenzies

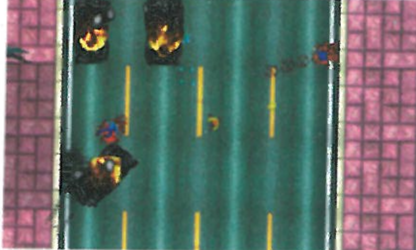




Una gran explosión destroza un edificio del centro de la ciudad. No vayas allí si no quieres convertirte en un MacBurguer.







Esto es lo que vale en dólares cada uno de los vehículos que puedes mangar.
Eso sí: no intentes contrastar los precios con los anuncios de *Solo Auto*.

OCASIÓN ÚNICA

¡SEMINUEVO!

29 Special	4.000
4x4	4.000
Ambulancia	Demasiado
Beast GTS	12.000
Bike	2.000
Brigham	4.000
Bulldog	8.000
Bug	2.000
Bus 1	Demasiado
Bus 2	Demasiado
Challenger	4.000
Classic	8.000
Coach	Demasiado
Cossie	12.000
Counthash	12.000
F-19	10.000
Flamer	6.000
Hot-Rod	10.000
Impaler	8.000
Itali	8.000
Itali GTB	8.000
Itali GTO	8.000
Jugular	8.000
Juggernaut	Demasiado
LeBonham	4.000
Limusina	Demasiado
Love Wagon	6.000
Mundano	6.000
Panther	8.000
Penetrator 1	8.000
Penetrator 2	12.000
Pick-Up 1	4.000
Pick-Up 2	6.000
Porka	10.000
Porka Turbo	8.000
Portsmouth	4.000
Regal	4.000
Furgoneta de reparación	6.000
Roadster	8.000
Speeder	10.000
Squad Car 1	¡Estás de coña!
Squad Car 2	¡Serás ***! ¡Vete a la *****!
Stallion	6.000
Stinger	8.000
Stinger Z29	8.000
Superbike	10.000
Tanque	Demasiado
Tanque	Demasiado
Taxi	2.000
Thunderhead	8.000
Furgoneta de tránsito	6.000
Furgoneta de TV	8.000
Vulture	4.000







Editor: Capcom
Distribuidor: Virgin Interactive
Precio: 4.990 pesetas

Resident Evil

Un año después de su lanzamiento original, aún nos llegan sacos llenos de preguntas sobre *Resident Evil*. Y el lanzamiento del juego en la gama Platinum no ha hecho más que disparar el fenómeno, que ya había resucitado hace unos meses con la aparición de la versión especial *Director's Cut*. No podíamos ocultarlo durante más tiempo: ¡tenemos la guía completa! Los viejos zombis nunca mueren, así que te dejamos con uno de los mejores videojuegos de la historia. ¡Disfrútalo!

RECOGER

Hay cientos de objetos que debes acumular y usar para completar *Resident Evil*, y no hay forma de llevarlos todos a la vez. Si juegas como Jill podrás acarrear ocho objetos a la vez. Los jugadores que quieran probar la misión en el marco algo más difícil de Chris sólo podrán llevar seis. Por eso es tan importante transportar sólo los ítems que necesitas en cada ocasión. Por ejemplo, es obvio que hace falta un arma de algún tipo, como quizá también una llave, o tal vez pociones de energía. Deja siempre al menos un espacio de almacenaje libre cuando vayas a explorar nuevas áreas; así no te encontrarás con que no tienes sitio para llevar un objeto de vital importancia con el que te has topado, lo que te llevaría a malgastar un tiempo precioso en busca del arcón más cercano.

GUARDAR OBJETOS



Básicamente, los arcones te permiten almacenar cualquier objeto en cualquier momento para usarlo en el futuro. Cualquier cosa que dejes ahí será transportada al instante a los demás arcones, lo cual significa que no tienes por qué volver a la caja exacta que usaste para recuperar tus objetos.

¿AMIGO O ENEMIGO?

En *Resident Evil*, la clave está en no confiar en nadie. Sin embargo, hay algunas excepciones a esta regla. Sigue leyendo y descubre al bueno, al malo y al feo con ganas.

Jill Valentine
La avispada heroína. Atajar es su especialidad.

Chris Redford
La estrella de mandíbula cuadrada. Le gusta hacer las cosas a pulso.

Rebecca Chambers
Buena con productos químicos y explosivos.

Albert Wesker
Traidor malísimo. No, no es amigo tuyo.

Barry Burton
Tipo corpulento que actúa de forma sospechosa, pero un valioso aliado.

Brad Vicars
Piloto de helicóptero que aparece con material cuando hace falta.

Joseph Fros
El novato de turno muere al poco empezar el jueg

SOLUCIÓN COMPLETA



Vamos *p'allá*... La solución completa para sobrevivir a *Resident Evil* ¡en 142 sencillos pasos! Con esta guía sabrás qué debes encontrar y podrás ver el final bueno de Chris. También te funcionará con Jill, sólo que en tu camino observarás ciertas cosas que no han de hacerse exactamente igual.

Te recomendamos leer cada sección, seguir las instrucciones, pausar la partida y leer la siguiente (así no tendrás que parar en mitad de la batalla para seguir leyendo).

1 Tras escuchar las divagaciones incoherentes de tus compañeros de equipo, ve al comedor (Dining Room) y sal por la puerta del extremo opuesto. Una vez que salgas al salón de té (Tea Room), ve a la izquierda y te obsequiarán con una escalofriante secuencia de vídeo que te presenta a los zombis. Cuando el tío podrido se ponga en pie y se abalance sobre ti, sal corriendo de la sala y vuelve al hall de la entrada principal.

2 Toma la Beretta de Jill y hazte con la cinta de tinta



para la máquina de escribir que sirve para guardar las partidas. Ahora vuelve al primer zombi y elimínalo con la pistola. Examina el cadáver del colega y toma los cartuchos de munición.

3 Vuelve por la entrada principal y sal a través de la puerta azul partida del otro







lado. Una vez en el vestidor (Dressing Room) mueve la escalera de delante de la estatua y sube por ella para pillar el mapa de la planta baja. Ahora ve al rincón y aparta el cofre para revelar una entrada; crúzala, mata al zombi, toma la cinta del estante y ábrete.

4 Regresa a la entrada principal y sube al piso de arriba. Una vez en el punto intermedio, ve a la derecha (a nuestra derecha) y entra en la segunda de las dos puertas. Toma la llave pequeña (Small Key) de la repisa de la ventana que hay justo al cruzar la puerta, baja por el pasadizo pequeño y cruza el siguiente.



5 Una vez en la terraza, examina a tu picoteado y difunto colega,

GRABAR

Necesitas dos cosas para guardar tus progresos en *Resident Evil* (una tarea que puede resultar de lo más laboriosa por sí misma). Primero debes hallar una máquina de escribir vieja para introducir tus progresos, pero no te servirá de nada si no dispones de una cinta de tinta que te permita activarla. Las cintas las encontrarás desperdigadas por el camino, a menudo sobre escritorios o ocultas dentro de ellos (en tal caso, necesitarás una llave pequeña para localizarlas).





Enrico Mallini
Líder engañado que toma una decisión heroica cuando las cosas van mal.

Kenneth J Sullivan
No sirve de mucho porque no lo llegas a ver vivo.

Richard Eiken
Se acercó demasiado a la serpiente.

Forrest Spike
Cuando un zombi te invite a bailar... ¡vuélale la cabeza!



INVENTARIO COMPLETO

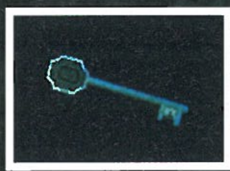
Objeto: Llave 002



Dónde: Tras la colmena gigante, en el pasillo de la colmena
Uso: Para abrir la puerta de la sala 002 que da al dormitorio
Objeto: Llave 003



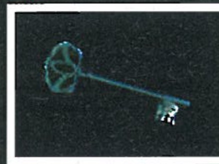
Dónde: En un estante del almacén de armas, en el sótano del cuartel del guarda
Uso: Para abrir la puerta 003 en el pasillo de la colmena
Objeto: Llave Armour



Dónde: Tras la fuente del invernadero
Uso: Para abrir todas las puertas con una talla de blindaje grabada
Objeto: Llave sala de control



Dónde: En el baño situado en el lavabo 001 del cuartel del guarda
Uso: Para abrir la puerta de la sala de control, dentro de la sala del tanque de agua
Objeto: Llaave del casco



Dónde: En la chimenea de la sala de la planta jefe, en el cuartel del guarda
Uso: Para abrir toda puerta con la talla de un casco

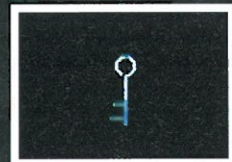
Objeto: Llave del laboratorio



Dónde: En un compartimiento oculto, en la sala de conferencias
Uso: Para abrir el pasillo de la entrada del ascensor en el pasillo 'O'
Objeto: Llave del escudo



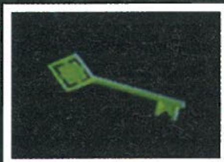
Dónde: Tras el reloj de caja del comedor
Uso: Para abrir toda puerta con la talla de un escudo
Objeto: Llave pequeña



Dónde: Diversos sitios
Uso: Para abrir varios escritorios y revelar cintas y munición
Objeto: Llave especial



Dónde: Concedida al acabar el juego
Uso: Para abrir la puerta del guardarropa
Objeto: Llave de la espada



Dónde: En la cama de la sala de grabación de la mansión
Uso: Para abrir toda puerta con la inscripción de una espada
Objeto: Libro Doom 1



Dónde: En el estudio
Uso: Para ocultar la medalla del águila

Objeto: Libro Doom 2



Dónde: En el pasillo del item del patio
Uso: Para ocultar la medalla del lobo
Objeto: Medalla del águila



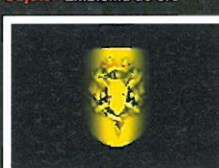
Dónde: En el libro Doom 1
Uso: Para activar el pasillo secreto bajo la fuente
Objeto: Medalla del lobo



Dónde: En el libro Doom 2
Uso: Para activar el pasillo secreto bajo la fuente
Objeto: Emblema



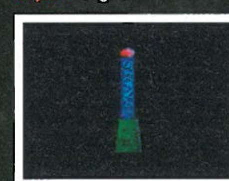
Dónde: Sobre la chimenea del comedor
Uso: Para cambiar por el emblema de oro
Objeto: Emblema de oro



Dónde: En la sala secreta del bar
Uso: Para poner sobre la chimenea del comedor y revelar la llave del escudo
Objeto: Espray primeros



auxilios
Dónde: Diversos sitios
Uso: Para restituir del todo tu energía
Objeto: Bengala



Dónde: En una caja junto a la puerta del helipuerto
Uso: Para hacer señales a Brad y su helicóptero de escape

Objeto: Hierba verde



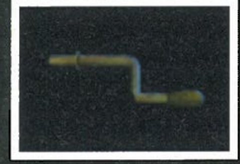
Dónde: Diversos sitios
Uso: Para restituir en parte tu energía
Objeto: Hierba azul



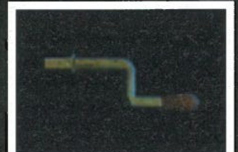
Dónde: Diversos sitios
Uso: Para neutralizar toxinas y evitar que te envenenes
Objeto: Hierba roja



Dónde: Diversos sitios
Uso: Para estimular los efectos de las hierbas verdes o azules
Objeto: Manivela hexagonal



Dónde: En el suelo de la sala de Enrico
Uso: Para abrir puertas y resolver puzzles en la zona subterránea
Objeto: Manivela cuadrada



Dónde: En el estante superior del depósito
Uso: Para drenar el agua de la piscina
Objeto: Cinta de tinta



Dónde: Diversos sitios
Uso: Junto a la máquina de escribir, para guardar la partida
Objeto: Diapositivas



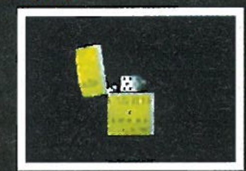
Dónde: En el suelo del laboratorio pequeño
Uso: Con el proyector de la sala de conferencias, para ver algunas imágenes
Objeto: Batería



Dónde: En el lavabo
Uso: Para accionar el viejo ascensor del patio
Objeto: Producto químico



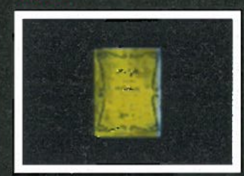
Dónde: En la sala, bajo las escaleras
Uso: Para verterlo en la bomba de agua del invernadero y matar a la planta de la fuente
Objeto: Encendedor



Dónde: En el dormitorio, saliendo de la sala del ciervo
Uso: Para revelar el mapa del 2° piso en la entrada de la sala de clases y encender una vela en el comedor particular
Objeto: Disco MO



Dónde: Hay tres discos ocultos en el juego
Uso: En los terminales de pase, para guardar los códigos vitales
Objeto: Partitura



Dónde: Oculta tras una estantería, en el bar
Uso: Con el piano, para abrir un pasillo secreto

Objeto: Suero



Dónde: En un estante de la sala de grabación de la mansión
Uso: Para curar mordeduras de serpiente o araña
Objeto: Libro rojo



Dónde: En la sala 001
Uso: Para reemplazar el informe del V-jolt en la sala 003
Objeto: Joya azul



Dónde: Dentro de la estatua rompible en el comedor del 2° piso
Uso: Con el tigre de piedra para obtener el Wind Crest
Objeto: Joya roja



Dónde: Dentro de la cabeza de alce, en la sala de trofeos
Uso: Con el tigre de piedra para adquirir el Colt Python
Objeto: Moon Crest



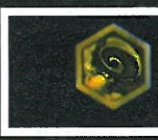
Dónde: En el ático
Uso: Para abrir la puerta del pasillo entechado y entrar en el almacén
Objeto: Star Crest



Dónde: Detrás del último cuadro en la gran galería
Uso: El mismo que el anterior
Objeto: Sun Crest



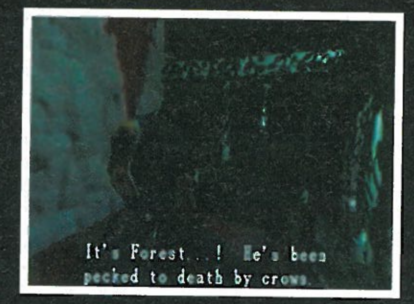
Dónde: En la armería
Uso: El mismo que el anterior
Objeto: Wind Crest



Dónde: Tras la estatua del tigre
Uso: El mismo que el anterior



Forrest; recoge la munición y sal procurando evitar a los cuervos psicóticos.



6 Vuelve al rellano, ve hasta la puerta del extremo opuesto sobre el comedor y entra. Hay dos zombis a punto de caramelo apenas entras, así que prepárate. Ahora ve a la estatua a mano izquierda, empújala hasta el hueco de la barandilla, tírala por el borde y escucha cómo se hace añicos al estamparse contra el suelo de mármol.



7 Baja al comedor y toma la joya azul de entre los fragmentos desmenuzados de la estatua. Luego vuelve al piso superior y a la sala de encima del comedor, y sal por la puerta de enfrente.



8 Te encontrarás tres zombis en esta pequeña galería; cárgatelos a todos o bien emprende una maniobra evasiva (o sea: sal por patas). Huye bajando por las escaleras de la izquierda del segundo piso y corre a la primera puerta que veas una vez abajo.



9 Ésta es la sala de grabación (Save Room) de la mansión, donde conocerás a Rebecca. Hazte con la llave espada (Sword Key) de la cama y acércate al arcón del rincón. Úsalo para guardar tu cuchillo y la llave pequeña; luego pilla la munición y graba.



10 Sal de la sala sin Rebecca y sigue hasta el final del corredor. Ve por la puerta al pasillo del primer piso. Aquí hay más zombis a los que pelar, así que asegúrate de no quedarte sin munición. Ve a la derecha, escúrrete en el pequeño hueco de la izquierda y entra en la sala de la estatua del tigre. Usa la joya azul, que rotará para revelar el blasón del viento (Wind Crest).



11 Sal de la sala de la estatua del tigre, sube por el pasadizo pequeño y métete en la sala del servicio. Toma la munición y examina el escritorio. Mientras haces esto, las puertas del lavabo se abrirán de golpe y un zombi se abalanzará sobre ti. Liquídalo y toma el diario del vigilante de la mesa. Llévate algunos cartuchos, ya de paso. Vuelve a la sala de grabación de la mansión si necesitas menear tu inventario y luego vuelve al pasadizo del primer piso para salir por la puerta del fondo.



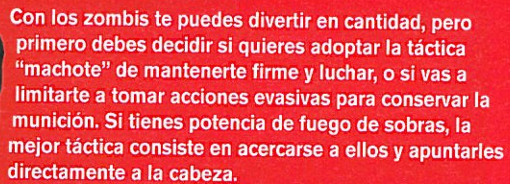
12 Saldrás en el salón de té, donde topaste con el primer zombi. Ve a la izquierda y cruza la puerta que hay al fondo a la izquierda. Ahora estarás en el bar. Acércate a los estantes del rincón de enfrente de la puerta y empújalos para

ZOMBIS

Son los adversarios más comunes en *Resident Evil*. El contingente zombi se compone de los pobres técnicos del laboratorio que fueron infectados por el misterioso virus.



MANIOBRAS TÁCTICAS



Con los zombis te puedes divertir en cantidad, pero primero debes decidir si quieres adoptar la táctica "machote" de mantenerte firme y luchar, o si vas a limitarte a tomar acciones evasivas para conservar la munición. Si tienes potencia de fuego de sobras, la mejor táctica consiste en acercarse a ellos y apuntarles directamente a la cabeza.

Si sólo posees la Beretta, échate atrás y ve cargándotelos uno a uno. Si tienes la escopeta, espera a que se acerquen tambaleándose a un brazo de distancia y pega un tiro; entonces quédate detrás y ríe mientras sus confundidos cráneos explotan en medio de un torrente de sangre y materia gris hecha papilla.

Por supuesto, si cuentas con el Colt Python, ni siquiera has de apuntar. Si por toda arma tienes el cuchillo y se acercan, da un mandoble para hacerlos oscilar hacia atrás, después dale al botón de correr y luego sal por pies para ponerte a salvo. Sí, es de cobardes, pero siempre te queda la posibilidad de volver más tarde y borrar esa sonrisa desquiciada y presumida de sus caras...

Nota: Recuerda que el hecho de que estén inmóviles y tirados en el suelo no significa que estén muertos. Pueden cobrar vida de repente y empezar a jamarse tu pierna. Si se da el caso, sólo has de martillear el botón de fuego y les aplastarás el cráneo, o bien realizarás un tiro de transformación al sacarles la cabeza de un patadón. Por último, también puedes evitar todo esto tan desagradable metiéndoles un par de tiros más en el torso; así saciarás tu curiosidad sobre si están muertos o no, técnicamente hablando.

Cuchillo: 7-8 impactos; Beretta: 4-7 impactos; Escopeta: 1 impacto (de cerca); Colt 1 impacto; Bazuca 1 impacto.

CANCERBEROS

Conocido simplemente como 'Perro del Diablo' para la gente normal, este chucho desaliñado le arrancaría la mano a cualquier representante caritativo de la Protectora de Animales que osara violar su humilde morada. El cancerbero es uno de los muchos cobayas genéticamente alterados que corren sueltos por el área de Racoon. Tal vez suenen y actúen como cualquier otro chucho, pero los años de experimentación y modificación genética han causado mella en estos canes y, como resultado, sus salvajes cuerpos hace tiempo que han perdido todo rastro de afecto. Por supuesto, si los miraras bien presentirías que no has de acercarte mucho a ellos. También sabrás por instinto que hará falta algo más que palitos y palabras sensibleras para librarte de ellos.

MANIOBRAS TÁCTICAS

Cuando haces frente a estos chuchos, lo que debes tener más en cuenta es su velocidad. Su sentido mejorado del olfato les permite localizarte antes de que tengas tiempo de advertir siquiera su presencia. A menos que la munición te permita lo contrario, la principal táctica consiste en salir a todo correr hasta que aparezca una puerta abierta. Pero, si cuentas con pistolas y munición, ponte cómodo y tirotéalos tarareando y riendo como un poseso mientras lloriquean pidiendo compasión.

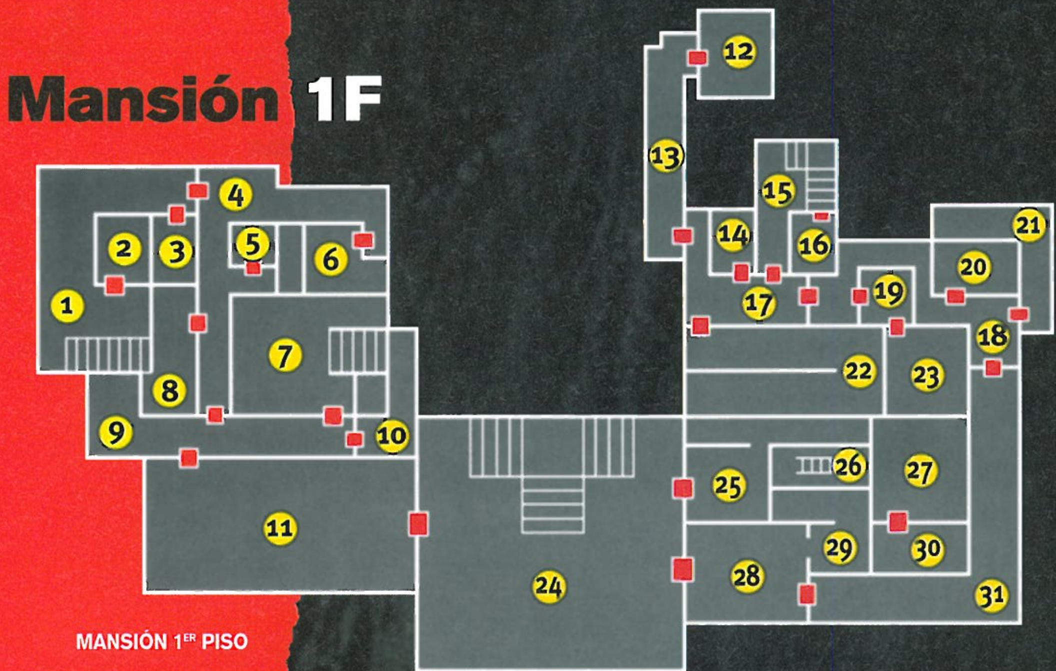
Nota: Si estás armado con la escopeta, espera a que se junten en una jauría antes de disparar. Así albergas grandes posibilidades de eliminar dos o más con una sola bala.

Cuchillo: 9-10 impactos; Beretta: 3-6 impactos; Escopeta: 3-5 impactos; Colt 2: impactos; Bazuca: 1-2 impactos.





Mansión 1F



MANSIÓN 1ER PISO

1: Escaleras izquierdas del 1er P.
2: Sala de grabación de la mansión
3: Sala vacía
4: Pasillo del 1er P.
5: Sala de la estatua del tigre
6: Invernadero (y sala secreta)
7: Bar
8: Sala del servicio
9: Salón de té
10: Ascensor del 1er P.
11: Comedor
12: Depósito
13: Pasillo entechado
14: Patio
15: Escaleras derechas del 1er P.
16: Sala bajo las escaleras
17: Pasillo trasero
18: Pasillo
19: Sala trampa
20: Lavabo
21: Caldera
22: Galería grande
23: Sala de estar
24: Hall
25: Vestidor
26: Pasillo subterráneo 1
27: Guardarropa
28: Vestidor
29: Pasillo oculto
30: Armario ropero oculto
31: Pasillo en forma de 'L'









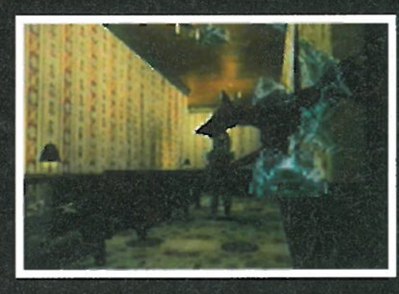
revelar la partitura. Llévala al piano y úsala. Por desgracia, Chris no sabe tocar ni una nota; menos mal que Rebecca interviene en la escena dispuesta a aporrear las teclas. Deja la sala para que practique y vuelve al comedor. Quita el emblema de la chimenea y ve al hall de la entrada principal para guardar la partida.

13 Vuelve al bar y Rebecca ya habrá aprendido a tocar la melodía y revelar un pasadizo secreto. Entra en él y quédate el emblema dorado; luego ponlo con el emblema del comedor para evitar quedarte encerrado. Ten en cuenta que, al entrar en el pasadizo secreto, deberías tener al menos una ranura libre en el inventario.

14 Vuelve al comedor e inserta el emblema dorado en la chimenea. Esto hará que el reloj de caja se deslice y revele un escondrijo secreto que oculta la llave escudo (Shield Key). Recógela y vuelve al hall de la entrada principal.



15 Vuelve por la puerta azul partida y abre la que hay frente a ti al entrar. La llave escudo quedará desechada. Una vez que



cruces y te metas en el pasadizo en forma de 'L', corre como el diablo para llegar a la otra puerta tras la esquina, ya que por la ventana entran dos cancerberos rabiosos para perseguirte.

16 Regresa al pasadizo en forma de 'L' y elimina al primer perro. Luego acércate al cofre del medio y empújalo para revelar munición. Sal de nuevo por la puerta al pasadizo y cruza la segunda puerta a la derecha, que da al baño.

17 Acércate a la bañera y selecciona la opción de vaciarla. Cuando se haya ido

CAMBIO DE ROPA



Al completar *Resident Evil* se te otorgará la Llave Especial, que se añadirá a tu inventario y quedará grabada para la próxima partida. Esta llave te permite cruzar la puerta –antes cerrada– del guardarropa. Aquí podrás acceder a un conjunto alternativo para el personaje de tu elección.







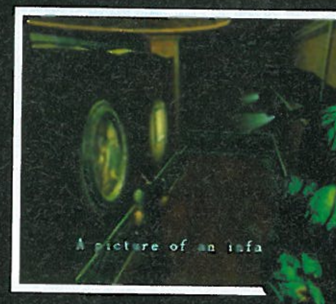
toda el agua turbia, recoge la llave pequeña y pírate.



18 Sigue por el pasillo y cruza la puerta partida del final, que te llevará al pasadizo trasero. Hay dos nuevos zombis que matar si tienes tiempo y recursos. Ve al final del pasadizo trasero y cruza la puerta de la izquierda.



19 Ahora deberías estar en la Gran Galería, una galería de arte infestada de cuervos. Hay una serie de cuadros en las paredes; cada uno representa una etapa diferente de la vida. Tu tarea consiste en ir dándoles a los interruptores de los cuadros en orden, empezando por el más joven: Recién Nacido, Niño, Adolescente, Joven, Adulto y Anciano. Una vez pulsados en orden estos interruptores, ve al último cuadro del fondo y pulsa el botón. El cuadro caerá de la pared, dejando al descubierto el blasón de la estrella (Star Crest).



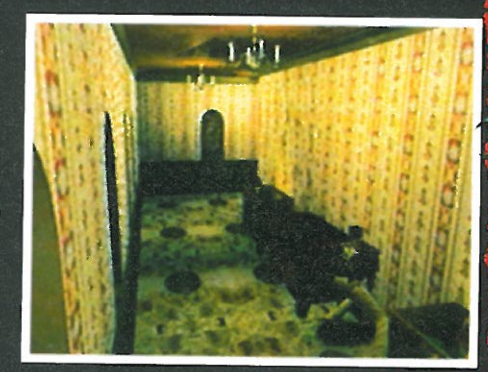
20 Baja otra vez por el pasadizo trasero, cruza la puerta gris de la izquierda y métete en la zona de escaleras de la derecha del primer piso. Elimina al zombi y recoge la hierba verde de debajo de las escaleras. Ahora ve a la sala que hay bajo las escaleras, guarda lo que tengas que guardar, toma el otro blasón si hace falta y graba la partida.



21 Vuelve al pasadizo trasero y, en el punto en que antes fuiste por la puerta de la izquierda para entrar en la gran galería, ve a la derecha; sigue por el pasillo pequeño y cruza la puerta del final. Ésta dará al pasillo entechado que te hará salir al patio. Cárgate al perro que ronda e inserta tus

Busca y destruye

Un elemento esencial en *Resident Evil* es la capacidad del jugador de registrar el vasto complejo de la mansión en busca de pistas que le ayuden a avanzar. El motor del juego pone personajes 3D contra detallados fondos pintados en 2D, lo cual te facilita las cosas cuando buscas a la buena de Dios objetos vitales para tus progresos. Al entrar en una nueva sala, busca siempre ciertas cosas que parezca fuera de lugar. Teniendo en cuenta la forma en que se hizo el juego, todo lo que no esté donde debiera al ponerlo contra los lujosos decorados pierde en detalle y, por lo tanto, se ve raro. Un buen ejemplo de esto son los objetos que hay sobre escritorios o vitrinas, así como los estantes que se pueden mover para revelar áreas secretas. También vale la pena recordar que algunos objetos no se pueden ver a simple vista, por lo que debes mirar detrás de otros objetos o ropa que quizá los oculten.



CAZADORES

Los cazadores, otro experimento de ingeniería genética avanzada, son la máquina de matar definitiva y resultan muy, muy difíciles de burlar. Los verás por primera vez al volver a entrar en la mansión tras permanecer oculto en el cuartel del guarda. Una impresionante secuencia de vídeo indica que algo te sigue en tu regreso a la casa, y miras por encima del hombro justo a tiempo de ver un ejemplar de esta especie de ranas mutantes que viene directo hacia ti. En esta fase sustituyen a los zombis como adversarios más frecuentes y, a la que te encuentres varias de estas criaturas, rezarás para que vuelvan a ser zombis los que vengan a por ti.

MANIOBRAS TÁCTICAS

Básicamente, necesitas la escopeta o algo mejor para hacer frente a estos depredadores. Cualquier cosa que acabe con ellos rápida y limpiamente supone una considerable bonificación. Si tardas demasiado, el cazador saltará hacia ti y te atacará desde el otro lado antes de que puedas volverte, cosa que suele acabar con tu cabeza separada de tu cuerpo. Manténlos lo más alejados posible porque te hará falta tiempo para recargar si no los matas. Con una escopeta requieren unos cinco impactos; considerando el tiempo necesario para preparar el siguiente disparo, apenas resulta efectiva. Pero equípate con el Colt Python y en dos tiros habrán pasado a la historia.

Nota: Calcula bien tus ataques. Los cazadores tienden a saltar en cuanto los bajas al suelo de un tiro, así que procura que puedas soltar un segundo tiro apenas se pongan en pie.

Cuchillo: ¡Olvídalo!; Beretta: 5-10 impactos; Escopeta: 4-5 impactos; Colt: 2-4 impactos; Bazuca: 2-3 impactos.

ABEJAS ASESINAS

¡Te imaginas ver uno de estos monstruos saliendo de una lata de Coca-Cola en la playa! Por suerte, estos bichos rechonchos sólo los encontrarás una vez a lo largo de tu aventura (tendrás más que suficiente...). Te gustará saber que un encuentro con las abejas no acabará con tu vida... al menos no de inmediato. Simplemente inyectan un veneno de efecto lento en tu flujo sanguíneo al picarte y, si no hallas enseguida una hierba azul, acabarás convertido en una enrome y repugnante ¡bola de pus!

MANIOBRAS TÁCTICAS

Qué mejor consejo podemos darte que "corre, corre y ¡CORRE!". Si eliges quedarte y combatir estos monstruacos, no malgastes munición disparándoles, porque desde luego fallarás más que acertarás. Tan sólo deja que te ataquen ellos y, al final, tu personaje pillará tal cabreo que agarrará a la abeja más cercana y la arrojará al suelo para aplastarla con los pies.

Cuchillo: 1 impacto; Beretta: 1 impacto; Escopeta: 1 impacto; Colt: 1 impacto; Bazuca: ¡Deja de desperdiciar tu munición!

CUERVOS MUTANTES

Como en el caso de las abejas, tampoco tropezarás a menudo con esta prole del diablo. Los cuervos mutantes se parecen a los normales, sólo que el virus altamente contagioso que hay en el aire los ha vuelto tarumbas. De resultas notarás que, para saciar su hambre, quieren algo más que pan duro y patatas enmohecidas...

MANIOBRAS TÁCTICAS

Sólo deberías tener que luchar con ellos una de las dos veces que te los encuentras, ya que en la gran galería no atacan, a menos que pulses un botón erróneo en los cuadrados o se te escape un tiro en su dirección. Puedes cargártelos fácilmente con la Beretta o algo más grande (si de veras crees que te sobra munición), aunque un día descubrimos que asestarles cuchilladas es un método mucho más efectivo cuando vuelan bajo para morderte.

Cuchillo: 1-2 impactos; Beretta: 1-2 impactos; Escopeta: 1 impacto; Colt: 1 impacto; Bazuca: 1 impacto.

dos blasones en los agujeros apropiados. Desanda tus pasos hasta la sala de debajo de las escaleras y toma el producto químico.



22 Vuelve al pasillo del primer piso (donde está la estatua del tigre) y, al final de todo, entrarás en el invernadero; sabrás que lo es porque está lleno de plantas (una de ellas muy grande). Acércate a la bomba de agua del rincón y usa el producto químico. Con esto contaminarás el agua y matarás la planta de la fuente para poder pasarla.

23 Toma la llave de blindaje (Armour Key) de detrás de la fuente y, si te hace falta energía, para eso están las hierbas rojas y verdes.

24 Abandona el invernadero, ve pasillo abajo, sal por la puerta del final y te encontrarás en las escaleras del primer piso. Cruza la primera puerta a mano izquierda. Una vez en la sala vacía, hazte con la escopeta rota (Broken Shotgun) y, si usas la llave pequeña en el escritorio, conseguirás unos cartuchos.



25 Llévate la escopeta rota al pasillo por el que entraste en el lavabo. Pasa el lavabo y ve hasta el final. Entra por la puerta sencilla de la izquierda y luego cruza en línea recta la siguiente puerta que da a la sala de estar. Acércate a la repisa de la chimenea y sustituye la escopeta que hay encima por la rota.



26 Regresa a la entrada principal y cruza el portal junto a las puertas azules, que te llevará al vestidor. Gira la esquina y fulmina al zombi. Luego usa la llave pequeña para obtener cartuchos de escopeta del cajón. Baja por el vestíbulo y entra en el guardarropa. Hay un zombi en el suelo; derrámale los sesos o, si eres aprensivo, evítalo. En esta sala hay una cinta y una hierba verde listas para ti.

27 Vuelve al hall de la entrada principal y sube al piso de arriba. Ve a la derecha, cruza la primera de las dos puertas y ve al pasillo en forma de 'C'. Hay dos zombis que matar, así que ten la escopeta lista para la acción. Cuando los zombis estén fritos, cruza el grupo de puertas dobles verdes.

28 Ésta es la armería. Empuja con cuidado las dos estatuas hasta los dos respiraderos del suelo y luego dale al interruptor situado en el suelo, entre los dos. Esto abrirá la vitrina de la pared del fondo y podrás hacerte con el blasón del sol (Sun Crest).



29 Sal de nuevo al pasillo en forma de 'C' y síguelo hasta cruzar la última puerta al final, que da a una pequeña biblioteca. Toma el libro de botánica de la mesa y sal por la puerta de enfrente. Prepárate para dos zombis.



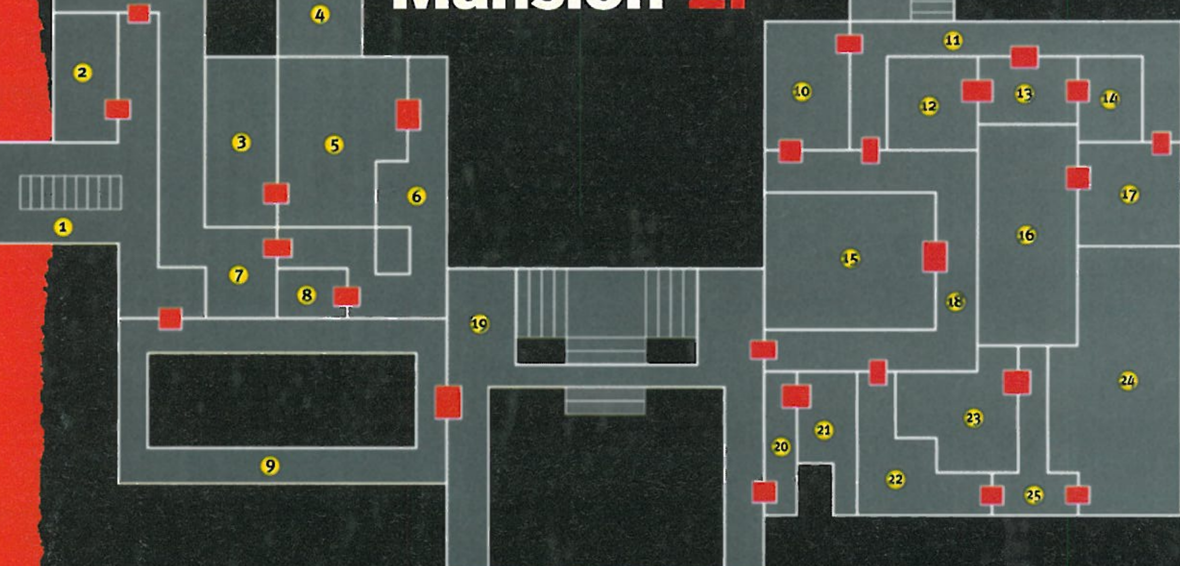
30 Tras dejar la pequeña biblioteca estarás en las escaleras de la derecha del

MANSIÓN 2 F

1: Escaleras izquierdas del 2º P.
2: Sala de trofeos
3: Biblioteca B
4: Pasillo del 1er P.
5: Biblioteca secreta
6: Ascensor de delante
7: Pasillo abrupto
8: Cobertizo
9: Comedor 2º P.
10: Biblioteca pequeña
11: Escaleras derechas del 2º P.
12: Dormitorio
13: Sala del ciervo
14: Estudio del 2º P.
15: Armería
16: Sala de clases
17: Entrada a la sala de clases
18: Pasillo en forma de "C"
19: Hall del 2º P.
20: Pasillo de la terraza
21: Terraza
22: Pasillo de pilares
23: Comedor pequeño
24: Ático
25: Entrada del ático

PATIO 1F

1: Fuente
2: Puerta del cuartel del guarda
3: Catarata
4: Escalera a la zona bajo la catarata
5: Puerta de agua
6: Jardín del patio



segundo piso. Cruza la puerta de la derecha a medio camino del vestíbulo y dispón la escopeta para un zombi. Ve al estudio del segundo piso y examina la vitrina de insectos de la pared. Verás que hay un interruptor: púlsalo y el acuario del lado contrario de la sala empezará a vaciarse. Empuja el acuario vacío a la derecha y luego empuja el armario del muro adyacente hacia él, revelando así un escondite. Recoge el testamento del investigador (Researcher's Will) del escritorio y llévate los cartuchos.



31 Sal del estudio del segundo piso y ve hasta la puerta del lado de enfrente de la sala del ciervo que da al dormitorio. Toma el encendedor y cartuchos de escopeta, si hace falta.



32 Sal de la sala del ciervo y ve a la derecha, pasillo abajo. Entra en la sala de clases y usa el encendedor en la chimenea. Mientras crepita el fuego se materializará un mapa del segundo piso en el panel de encima: hazte con él y deja la sala. Vuelve por el corredor a las escaleras y baja al depósito de debajo.

33 Provéete de munición y energía y sube de vuelta al pasillo 'C' (asegúrate de que aún llevas el encendedor). Ve por la puerta que todavía no has cruzado, que da al pasadizo de los pilares.

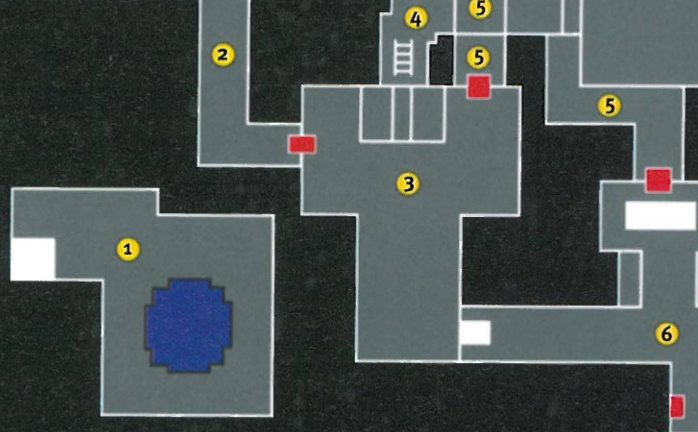
34 Ve pasadizo abajo y examina a Richard: se topó con algo muy grande, pero ¡cielos!, ¿qué podría ser? Toma la munición de su chaqueta y cruza la siguiente puerta.



35 Hay un zombi esperando a la vuelta de la esquina, así que apunta alto con la escopeta para volarle la cabeza. Sube las escaleras y destraba la puerta, pero no entres aún. Ahora deberías desechar la llave escudo.









ARAÑAS PEQUEÑAS

A estas criaturitas ponzoñosas sólo te las encontrarás si eres lo bastante tonto como para quedarte esperando después de darle el pasaporte a su enorme mamá. Y es que, al cargarte a las arañas gigantes, su bolsa de huevos estalla en un enjambre de estas desagradables criaturas. Bien mirado, la visión de cientos de ellas corriendo hacia ti resulta más terrorífica que la de las arañas grandotas.

MANIOBRAS TÁCTICAS

Sólo hay una forma segura de escapar de estas criaturas: salir de la sala y volver a entrar de inmediato. Al hacerlo, la sala estará libre de arácnidos y no revestirá ningún peligro.

Cuchillo: Ni de coña; Beretta: 1 impacto; Escopeta: 1 impacto; Colt: 1 impacto; Bazuca: 1 impacto.

MONSTRUOS DE LABORATORIO

Si alguien dio permiso para crear estos seres abyectos, es que algo salió horriblemente mal en algún punto de los experimentos biológicos. Los encontrarás patrullando los suelos y techos del complejo del generador (y más adelante en la sala 'O'). Su forma de ataque consiste en emboscarte desde arriba agarrándose a tu espalda y desgarrarte el estómago en un plis-plás. ¡Qué gustirrinín!

MANIOBRAS TÁCTICAS

Apunta alto para tirarlos del techo y, cuando caigan al suelo, mételes un buen tiro en el pecho para hacerlos retroceder. No olvides moverte sin cesar, pegar un tiro y cambiar de posición. Así les resultará muy difícil seguirte la pista desde el techo.

Cuchillo : ¿Estás loco?; Beretta: 5-8 impactos; Escopeta: 2-4 impactos; Colt: 2-4 impactos; Bazuca: 2 impactos.

ARAÑAS

Hasta el más aguerrido amante de las arañas peludas se esconderá tras el sofá con el bajo vientre en plena actividad en cuanto clave la vista en *esto*. Y no es de extrañar, porque 'jiñan' hasta al más pintado. Vete a saber qué fue lo que hizo que estas tarántulas sufrieran un cambio de tamaño tan radical, pero la cuestión es que hay un total de cinco sueltas por los confines de la mansión.

MANIOBRAS TÁCTICAS

Por muy grandes y amedrentadoras que sean, estas arañas quedarán reducidas a pulpa en medio de una ducha de porquería viscosa después de recibir tres tiros de Colt. Con cualquier cosa inferior será algo más difícil sacárselas de encima. Si las ves en el techo, la mejor táctica es correr a más no poder y volver cuando tu potencia de fuego haya aumentado lo bastante como para eliminarlas de forma sencilla.

Cuchillo: Ni hablar
Beretta: 5-7 impactos
Escopeta: 3-5 impactos
Colt: 3 impactos
Bazuca: 3 impactos



TRUCOS

¡Caos! ¡Destrucción en masa! ¡El Armagedón! Tenemos los mejores trucos para ti, pero hay un problemilla: para obtenerlos debes completar todo el juego en menos de tres horas. Vale, no es el método más fácil de acceder a un truco (tal como nos comentó hace poco una lectora –sí, sí, *lectorA*– por teléfono), pero Capcom ha procurado que el jugador se lo curre todo en este juego, y que los cuelguen si van a arruinarlo todo sirviéndote estas ricuras en bandeja. En fin, a lo que íbamos... Si logras completar el juego en menos de tres horas, la próxima vez que juegues tendrás el lanzacohetes y munición infinita a tu disposición. Imagínatelo; podrás pasearte por la mansión, riéndote de cualquier monstruito que te salga al paso y metiéndole un cohete por los morros para ver cómo explota en cachitos asquerosos. Para completar tan monumental tarea sólo has de tragarte nuestra completa guía y no hacer nada que no debas. Seguramente tendrás que completar el juego al menos una vez para saber qué es esencial para tu misión y qué es una absoluta pérdida de tiempo. Pues eso, de ti depende. ¡Buena suerte!

36 Baja de nuevo las escaleras y sigue por el pasillo pequeño del que salió el zombi. Entra en el pequeño comedor del final y usa el mechero para encender las velas de la mesa. Con esto revelarás una abertura oculta tras el armario. Empújalo a un lado y hazte con los cartuchos de la salita del hueco. También hay munición en el pequeño comedor.



37 Sal del comedor y vuelve al tramo de escaleras por las que subiste antes para destrabar la puerta. Cruza dicha puerta y métete en el ático húmedo y oscuro. Tras buscar un rato, te llamará la atención un ruido en el rincón... ¡CIELO SANTO!



38 Del rincón más oscuro se desliza una serpiente gigantesca (¡si no te causa un prolapso rectal, es que eres más duro que nosotros!). Al parecer, si le das suficientes veces, la serpiente se retirará; sin embargo, como Chris sólo disponía de una escopeta, nos pareció mejor esquivarla sin más. Corre al agujero del que vino y toma el blasón de la luna (Moon Crest). Ahora corre otra vez a la puerta antes de que la vil criatura te engulla enterito.

39 Es casi seguro que la serpiente te habrá propinado algún mordisco, así que para cuando salgas de la sala, su veneno ya estará corriendo por tus venas. Es tan potente, que apenas podrás llegar al fondo de las escaleras antes de desmayarte.

40 Te despiertas bajo la atenta mirada de Rebecca, quien ha inventado un suero para neutralizar el veneno y te ha arrastrado de vuelta a la sala de grabación de la mansión sin ayuda de nadie. Una vez recobrado, reúne los restantes blasones y ve de nuevo al pasadizo entechado donde pusiste los demás.

41 Ya tienes acceso al depósito y deberías aprovechar para guardarlo todo, menos armas y munición. Empuja la escalera de metal a los estantes y consigue la manivela cuadrada (Square Crank). También hay una llave pequeña en uno de los barriles.



42 Sigue por la puerta doble y ten las pistolas a punto para eliminar tres perros que merodean por el patio. Ve a la izquierda, acércate al ascensor estropeado y obtén el mapa del jardín. Sigue avanzando por el patio y sal por las puertas de metal.

43 Tira a la izquierda, ve por el exterior de la piscina y usa la manivela en el encaje para vaciarla. Ve ahora a la escalera de metal que baja a la piscina, ya vacía, y baja. Cruza la piscina y sube por el otro lado. Ahora debes correr como un poseso para evitar las mordeduras letales de las serpientes que caen hasta que encuentres refugio en el ascensor.

44 Baja en el ascensor a la catarata y púlete al atajo de perros rabiosos del fondo, luego ve a la derecha cruzando la puerta y baja por el camino de piedra al cuartel del guarda. Estáte atento a los perros infernales.



45 Una vez en el cuartel, empuja la estatua sacándola al pasillo por la derecha. Cuando llegues al primer giro a la derecha, hazla caer y cubre con ella el agujero del suelo.

46 Vuelve ahora a la primera sala a la derecha al entrar en el cuartel y métete en la sala de grabación del cuartel. Guarda la manivela cuadrada y graba tus progresos si hace falta.

47 Cruza la puerta del pasillo saliendo de la sala de grabación del cuartel; es la sala 001. Mata a los dos zombis y cruza la primera puerta que te lleva al lavabo 001. Vacía la bañera para revelar la llave de la sala de control (Control Room Key) y explora luego el dormitorio en busca del libro rojo y algunos cartuchos.









CUARTEL DEL GUARDA 1F

1: Entrada al cuartel del guarda
2: Lavabo 001
3: Sala 001
4: Sala de grabación del cuartel
5: Bar
6: Pasillo central
7: Lavabo 002
8: Depósito de fármacos
9: Sala 002
10: Pasillo de la colmena
11: Lavabo 003
12: Sala 003
13: Sala de la planta jefe





TU ARSENAL

CUCHILLO DE COMBATE

Es un arma por defecto tanto para Chris como para Jill, pero tiene poca utilidad en el momento de enzarzarse en combate con un zombi vomitón que va directo a tu yugular. Debes estar cerca para usarlo, pero tus reveses son lentos y te hacen propenso a sufrir un feroz ataque.



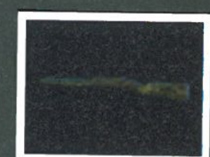
PISTOLA BERETTA

Jill comienza el juego con este arma, y Chris la adquiere al poco de empezar. Caben 15 balas y va bien al principio porque despacha zombis a carretadas. Para adversarios más difíciles, no obstante, tiene una eficacia limitada.



ESCOPETA

¡Aquí empieza lo bueno! Encuentra la escopeta y todos tus males desaparecerán en medio de un festival de cabezas explotadas. Es lenta de usar y sólo caben siete balas, pero, ¡qué puñetas!, su potencia y eficacia lo compensan de sobras.



COLT PYTHON

Adquirirás esta vital herramienta más adelante en el juego. Las pistolas tipo Magnum como ésta tienen fama de ser endiabladamente efectivas. Tiene una potencia y precisión asombrosas y seguramente podría arrancarte la cabeza de cuajo. Hazte, pues, la pregunta del millón: "¿es mi día de suerte?" (ver PlanetStation nº 1, página 83, *Los pistoleros con más labia*).



BAZUCA

Exclusivo de Jill. Lo hallarás cerca del cadáver picoteado de Forrest, al principio del juego. La munición para este arma es escasa y el cacao que endiña es suficiente para aniquilarlo casi todo de un tiro. ¡Mira cómo revientan los zombis al comerse una de estas balas!



LANZALLAMAS

Exclusivo de Chris y adquirido bien entrado el juego (aunque no lo conservas mucho rato); la experiencia es digna de saborearse. Tiene muchas funciones: matamonstruos, llave y quitatelarañas. Sin embargo, la munición es exigua y este trasto se la come como si tal cosa.





LANZACOHETES

Este juguete –en principio, el arma definitiva con la que pulirse a Tyrant y completar el juego– puede conseguirla el jugador al empezar (siempre que complete antes el juego en menos de tres horas...). Ya puedes embarcarte en una orgía de muerte con munición y todo.

MUNICION

Te proporciona 15 tiros para tu Beretta.

CARTUCHOS

Contienen siete tiros extra para tu fiel escopeta.

CARTUCHOS DE MAGNUM

Descubrir uno se premia con otros seis tiros para tu Colt Python.

CARTUCHOS DE ACIDO

Úsalos junto al bazuca para desembarazarte con rapidez y eficacia de esos difíciles jefes.

CARTUCHOS EXPLOSIVOS

También para el bazuca, sólo que no son tan potentes como las versiones de ácido.

PLANTA 42

Encontrarás este arbusto salvaje en el cuartel del guarda, una zona que la Planta 42 ha transformado para adaptarla a sus condiciones de vida. Supera con mucho el tamaño de cualquier planta que hayas visto antes y adopta una técnica salvaje, cuasi animal, en sus métodos de caza: no hace nada en absoluto hasta que la presa se acerca gritando, y entonces enloquece. Hallarás un informe completo sobre la planta antes de vértelas con ella.

MANIOBRAS TÁCTICAS

Puedes debilitar sensiblemente a la planta uniendo el V-jolt a sus raíces y acabar luego con ella a base de cartuchos flamígeros del bazuca. Otra solución es usar a Jill e ir desgarrando la planta con la escopeta; llegará un punto en el que te agarrará de repente con sus largos tentáculos y, justo cuando peor pinten las cosas, Barry irrumpirá y reducirá la planta a cenizas con su lanzallamas. Si usas a Chris, pégate a las paredes para evitar los tentáculos y ve moviéndote por la sala con el fin de esquivar los vertidos ácidos que suelta. Vacía tus pistolas cada vez que encuentres una abertura propicia.

Cuchillo: Nanay; Beretta: 20+ impactos; Escopeta: 15-20 impactos; Colt: 10-12 impactos; Bazuca: 5-7 impactos.

SERPIENTES

Son, con diferencia, las criaturas más alucinantes; su sola presencia infunde miedo. Hay dos grandes serpientes en el juego. La primera está en el ático y, por suerte, no tienes que matarla; la segunda se encuentra en la sala de clases y hace falta todo un arsenal para liquidarla.

MANIOBRAS TÁCTICAS

Superar la primera serpiente es sencillo. Estáte atento a tu oportunidad y toma una decisión heroica: ¡sal por patas! Por desgracia, comportarte de una forma tan cobarde no te servirá de nada cuando te toque enfrentarte a la segunda. Desenfunda el Colt cuando la sierpe supervitaminada se quede quieta el tiempo suficiente para pegarle un tiro, métele un balazo en su escamoso cuerpo y cambia de posición. Las serpientes atacan con una precisión espeluznante y a una velocidad tremenda, así que manténte bien despierto y prepárate para dejar de apuntar y salir pitando a otro sitio en cuanto la serpiente te haya repasado.

Cuchillo: ¡Que no!; Beretta: ¿Tienes un par de días libres?; Escopeta: 12+ impactos; Colt: 10-12 impactos; Bazuca: 3-5 impactos.

TYRANT

"La creación perfecta". Éste es el motivo de que tu colega Wesker se volviera malo: podría dominar el mundo con el súperser de fabricación genética de Umbrella. Tyrant es la última criatura que te encontrarás en *Resident Evil* y, sin duda, también la más difícil. Te encaras a él por primera vez cuando Wesker desembucha sus sucios tejemanejes y lo espolea contra ti en el laboratorio. Tyrant, no obstante, haciendo gala de su condición de tío descerebrado, pilla a Wesker y lo hace jirones antes de desviar su atención hacia ti.

MANIOBRAS TÁCTICAS

Durante la primera batalla en el laboratorio, Tyrant te seguirá sólo a un ritmo tranquilo y te golpeará como un loco si te pones a su alcance. Manténte lejos y, cuando hayas puesto suficiente tierra de por medio, vuelvete y endílgale unos cuantos cartuchos hasta que empiece a estar cerca. Ve repitiendo este proceso hasta que tropiece y caiga aparentemente muerto.

A pesar de nuestro método –que consiste en descargarle numerosos cartuchos en la cabeza para asegurarnos de que no se levante nunca más–, Tyrant saldrá de nuevo a escena justo cuando estemos a punto de huir de la mansión. Además, esta vez lo hará con un mosqueo de cuidado. No te molestes en dispararle porque es demasiado rápido. Se liará a embestirte y lanzar golpes con su garra, así que corre sin parar de un lado al otro del helipuerto y da un buen rodeo cada vez para no chocar con él. Al final, Brad dejará caer el lanzacohetes y podrás acabar con él de un solo tiro.

Cuchillo: ¡Ja, ja, ja!; Beretta: ¡Ja, ja!; Escopeta: 10+ impactos; Colt: 8-10 impactos; Bazuca: 5-8 impactos; Lanzacohetes: 1 impacto.

48 Guarda el libro rojo, vuelve por el pasillo y cruza la puerta que hay justo tras la estatua que pusiste. Llegarás al pasillo central. Ve por él y métete en la primera puerta que encuentres.

49 Ahora te hallarás en el pasillo de la colmena. Baja corriendo por el pasillo oscuro de la izquierda y toma la llave 002 situada justo bajo la colmena; si vas rápido deberías poder escapar sin que te atrapen las abejas. Sal por la puerta por la que entraste y baja por el pasillo central.

50 Al llegar al final del pasillo, la sala 002 estará justo frente a ti. Usa la llave para abrir la puerta y luego tírala. Cruza la primera puerta, que te lleva al lavabo, mata al zombi y recoge la munición si tienes espacio. Ve al dormitorio principal y obtén el mapa del dormitorio que hay en la pared y el informe Plant 242; deja los cartuchos para luego.



51 Empuja a un lado los armarios del fondo de la sala y usa la escalera para bajar al pasillo anegado. Deberás empujar las tres cajas al agua para montar una pasarela: con dos de ellas es sencillo, pero la tercera tendrás que empujarla en sentido contrario para que cubra el corredor. Luego empújala contra la pared del fondo y hasta el agua.

52 Cruza la puerta doble del final y entra en el tanque de agua. Corre si quieres salvar el pellejo porque por ahí cerca hay unos peces enormes nadando. Corre por el exterior de la sala y métete en la sala de control. Es la puerta de la izquierda, así que usa la llave para escapar de los peces y luego deshazte de ella.

53 Ya en la sala de control, tira de la palanca para que se vaya el agua y luego dale al botón que hay junto a la puerta para abrir el arsenal de al lado.

54 Entra en el arsenal y toma la llave 003 y toda la munición que puedas llevar. Una vez que tengas lo esencial, sal de la sala y corre de vuelta por donde viniste; por el camino quizá quieras darte un respiro para



reírte de los pobres peces desamparados que antes intentaban morderte los talones y que ahora colean frenéticamente sobre el hormigón luchando por respirar (pobretes, al final no pudimos resistir su sufrimiento y los liberamos con un par de tiros de escopeta. ¡Jua, jua, jua!).



55 Ve a la sala de seguridad directo desde donde estabas y recoge la llave pequeña.

56 Dirígete de nuevo a la escalera y sube al cuartel del guarda. Regresa a la sala de grabación del cuartel, aprovisiónate de energía y munición y guarda la partida. Cuando estés listo, sal de la sala de grabación y cruza la puerta doble de la parte más baja del pasillo.



57 Ahora te encontrarás en el bar; estáte alerta porque en esta zona hay dos arañas rondando. Corre al rincón y escóndete tras la mesa de billar. Ahora dispara a las arañas mientras corren para atraparte. Una vez liquidadas ambas dos, sal rápido para evitar el ataque de un ejército de arañitas. Vuelve a entrar y las arañas pequeñajas habrán desaparecido.

1: Pasillo del ítem
2: Agujero rotatorio
3: Pasillo de la manivela
4: Pasillo de la roca
5: Pasillo de la escalera
6: Sala de la araña jefe
7: Pasillo recto
8: Sala de grabación subterránea
9: Pasillo de la rama
10: Pasillo oscuro
11: Sala de Enrico



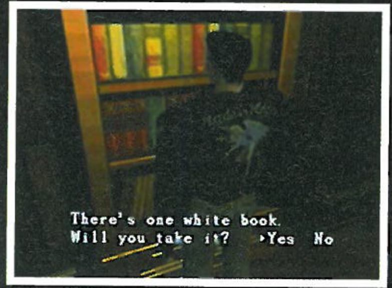
Patio B1



58 Toma la munición, la cinta y... ¡ah!, ya que estás, échale un vistazo a la mesa de billar; quizá te enteres de algo.

59 Vuelve a la sala de grabación del cuartel y agénciate el libro rojo y tanta munición y energía como puedas llevar. Luego parte hacia el pasadizo de la colmena.

60 Entra en la sala 003 —que se halla justo sobre la colmena— y deshazte luego de la llave. Entra en el lavabo de la izquierda, reduce los rasgos del zombi a cachitos y toma la munición. Vuelve al dormitorio principal y toma la cinta del escritorio (necesitarás la llave pequeña). Acércate al estante y sustituye el informe V-Jolt por el libro rojo.



61 Con esto se deslizará un armario y revelará una puerta secreta. Entra y prepárate para una confrontación antiecológica.

62 Has oído hablar de ella y has leído sobre ella; ahora vas a verla en todo su fangoso esplendor... ¡LA PLANTA 42! Tras una breve secuencia en la que la planta te agarra y te echa a un lado, la pelota estará en tu tejado y tendrás que burlar a este arbusto colosal. Manténte cerca de las paredes para evitar los tentáculos con que explora la planta y dispara un par de tiros de escopeta cuando puedas. La planta no para de escupir veneno ponzoñoso, así que muévete para esquivarlo; sabrás cuando va a caer un buen salivazo porque lo precederá un flujo de una asquerosa sustancia blanca y viscosa. El mejor método es moverse, detenerse un momento, pegar un tiro y moverse otra vez. Así, las posibilidades de que te pille el sepiajo ácido son mínimas.



63 Cuando por fin destruyas la Planta 42, recoge la llave casco (Helmet Key) de la chimenea y sal por la segunda puerta. Ve saliendo otra vez del cuartel del guarda y, por el camino, te encontrarás a Wesker, quien te mandará volver a la mansión y registrar las salas aún inexploradas... Bueno, ya le has oído: cárgate de munición y ¡en marcha!



64 En cuanto vas por el pasillo entechado y te metes en el pasadizo negro, una secuencia de vídeo te presenta un nuevo tipo de criatura que te ha seguido desde los jardines: los cazadores. Estos bichos son máquinas de matar en estado salvaje que te persiguen nada más verte, y para eliminarlas deberás poner a prueba tu agilidad. Usa la escopeta para cargarte a la primera, pero manténte lejos porque pueden saltar sobre ti y hacerte perder el equilibrio.



65 Ve a la primera puerta a la izquierda y ábrela con la llave casco. Acércate al escritorio, enciende la luz y toma el libro de la perdición (Doom Book). Si tienes espacio en tu inventario, llévate los cartuchos de Magnum de la mesa.



66 Sal de la sala, camina un poco y cruza la puerta gris que da al trastero de debajo de las escaleras. Mata al cazador y lee la nota que hay colgada en la pared, tras la puerta. Entra en la sala de grabación, guarda los cartuchos de Magnum y el libro de perdición y graba (si hace rato que no lo haces).



Un hombre solo en su habitación. Sus pensamientos se desvían inevitablemente hacia él... Mmm.

67 Vuelve al pasadizo trasero, donde encontraste al primer cazador, y luego ve a la izquierda por la puerta partida. Aquí hay más cazadores para eliminar, así que estáte ojo avizor. Sigue hasta el final del pasillo y cruza la puerta de madera.



68 ¡CUIDADO! El pasillo en forma de 'L' donde antes te encontraste a los perros está ocupado ahora por dos arañas gigantescas. Si sales corriendo a la puerta de enfrente no deberían poder atraparte.



69 De nuevo en el hall de la entrada principal, sube al piso de arriba y ve a la sala de encima del comedor. Allí habrá dos cazadores; elimina



CONSEJOS GENERALES

Cuando juegues con Chris, en cualquier momento tras tu primer encuentro con Rebecca y antes de salvarla del cazador, vuelve a la sala de grabación de la mansión donde se encuentra (sobre todo si estás malherido). ¡Estará encantada de curarte las heridas! Cuando tengas un momento, mezcla algunas hierbas y guárdalas. Luego, cuando estés a punto de enfrentarte a un gran adversario, tómalas de donde estén y úsalas en cuanto tu nivel de salud alcance un nivel peligroso. Antes de llegar a un área chunga o a un jefe difícil, reúne siempre todo lo que necesites y guarda luego la partida en el punto más cercano, por si la palmas.

al primero que aparece a la derecha y corre hacia la puerta del otro lado.



70 Apenas cruzar la puerta que da a las escaleras de la izquierda del segundo piso hay un cazador justo detrás. Ahora puedes quedarte y luchar, o bien salir por pies hacia las escaleras. Si te mantienes en tus trece, asegúrate de cargarte enseguida al cazador y corre hacia las escaleras. Si fuiste lo bastante rápido al matar al primer cazador, el segundo debería estar en paralelo a ti, en el lado contrario; esto te facilita las cosas para descargarle encima un par de cartuchos, con la seguridad de que el muy bobo no puede alcanzarte.

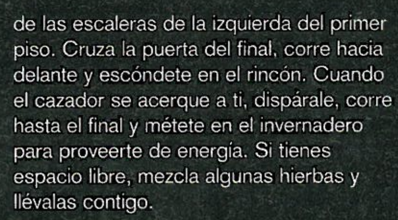
71 Cuando los cazadores la hayan diñado, cruza la puerta de la derecha en lo alto de las escaleras y métete en la sala de trofeos. Recoge las órdenes de la mesa y los cartuchos de escopeta. Empuja la escalera de delante de la chimenea, vuelve a la puerta y apaga la luz. Vuelve a la chimenea y sube por la escalera para obtener la joya roja de la cabeza del alce. Si tienes espacio, en esta sala también hay cartuchos de Magnum para ti.





72 Abandona la sala de trofeos y baja la escalera. Llegarás justo a tiempo de ver a Rebecca acorralada por un cazador: perfóralo a la mínima oportunidad y entra en la sala de grabación de la mansión para que no se pierdan tus progresos.

73 Sal de esta sala y ve al final del pasillo de las escaleras de la izquierda del primer piso. Cruza la puerta del final, corre hacia delante y escóndete en el rincón. Cuando el cazador se acerque a ti, dispárale, corre hasta el final y métete en el invernadero para proveerte de energía. Si tienes espacio libre, mezcla algunas hierbas y llévalas contigo.



74 Sal del invernadero, pasa de nuevo por el pasillo del primer piso y dobla la esquina. Camina despacio por el pasillo hacia la sala de la estatua del tigre y prepárate para una emboscada. Un cazador saltará desde el hueco, así que ¡dale su merecido! Entra en la sala del tigre y usa la joya roja. El tigre girará revelando... ¡guau, el Colt Python! Equípate con ella enseguida y ponte manos a la obra.



75 Vuelve a la sala bajo las escaleras (cerca del pasillo entechado), provéete de munición y energía y sube por las escaleras. Cárgate al cazador de la izquierda con dos tiros del Colt y baja corriendo a la entrada de la sala de clases (donde adquiriste el mapa del segundo piso). Abre la puerta y deshazte de la llave casco.



76 Ya estás en la sala de clases. Acércate al piano y tócalo... ¡Aaah! De la chimenea sale la serpiente más grande y fea que jamás has visto. Usa el Colt para liquidarla sin perder de vista tu energía (repóstala cuando llegues a un nivel crítico). Tras unos diez disparos, la serpiente arderá y la palmará.



77 Acércate al agujero por el que salió la serpiente del suelo y baja. Dentro hallarás una lápida con un interruptor. Púlsalo y baja por los peldaños de metal.

78 Una vez en el complejo subterráneo de túneles, ve a la derecha y cárgate al primer zombi que custodia los cartuchos de escopeta. Luego ve a la puerta del fondo.

79 Si necesitas energía con urgencia, ataca a los dos zombis que se están merendando a un amigo, échales el guante a las hierbas verdes que hay detrás de él y ve a la siguiente puerta, que te lleva a la cocina.

80 En la cocina encontrarás una llave pequeña; añádela a tu inventario (si cabe). Ve al extremo opuesto y dobla la esquina. Habrá un zombi en el suelo, así que pártele la cabeza como quien no quiere la cosa y sube al ascensor.





81 Cuando llegues arriba del todo, abate al zombi que te espera y acércate adonde estaba. Justo delante habrá un lavabo; entra sin taparte la nariz. Recoge los cartuchos y, si tienes espacio suficiente, pilla también la batería.

82 Sal del lavabo y corre de vuelta al ascensor. Pásalo y mata al zombi, luego escúrrete en la puerta partida azul y prepárate a disparar.



83 Toma los cartuchos de Magnum del escritorio del rincón y baja por detrás de los estantes. Mata al zombi y hazte con el archivo del álbum de recortes. Cruza la puerta contigua y sigue recto.





84 Llegarás a una estatua; empújala lo bastante para abrirte paso, ve a la escultura de la pared y dale al interruptor rojo. Al hacer esto alumbrarás una pequeña zona en el rincón. Empuja la estatua a esa zona iluminada y se abrirá un despacho secreto.

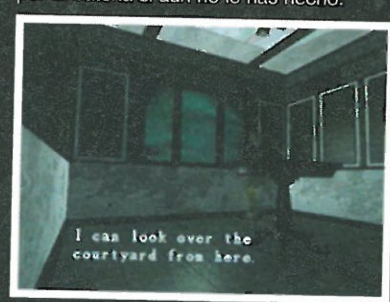


85 Agénciate el disco MO (magneto-óptico) de dentro y sal otra vez a la sala principal de la puerta azul partida.



86 Ve al extremo de la sala, empuja el estante a un lado (en dirección contraria a la puerta azul) y entra en el observatorio secreto.

87 Toma la cinta y la munición (si tienes sitio), aproxímate a la ventana y observa. Ahora sal por la puerta partida azul y ve a por la batería si aún no lo has hecho.



88 Baja de nuevo al ascensor y vuelve por la cocina. Ve al rincón opuesto a la esquina por la que que entraste la primera vez y te ofrecerán una secuencia de vídeo de algún monstruo que se acerca a la puerta. No te preocupes, es sólo un zombi más; vuélale la cabeza y cruza la puerta de la que salió.

89 Ve escaleras arriba y pasa el ascensor para destrabar la puerta partida. Acabarás en el salón de té (junto a la puerta del bar), donde hay dos cazadores de los que encargarse; estáte preparado con un montón de munición.

90 Avanza a la sala de grabación de la mansión y consolida tu inventario. Asegúrate de tener guardado el libro de perdición 1 y llévate la batería, la manivela cuadrada y pistolas con munición. ¡Ahora ábrete paso hasta el pasillo entechado porque saldrás fuera otra vez!

91 Destruye al cazador que pulula por el pasillo entechado y sal al exterior.

92 Ve por el patio, pasa el camino de la piscina, pasa corriendo las serpientes que caen y vuelve al ascensor.



93 Cuando llegues abajo, ve recto hacia adelante —al ascensor que no funciona— y usa la batería para ponerlo en marcha. Sube con el nuevo ascensor y vuelve a la piscina. Usa la manivela cuadrada para detener el agua (ahora ya no te sirve, así que puedes guardarla).

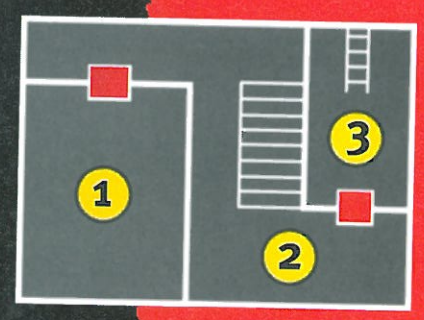
94 Vuelve al nuevo ascensor y baja otra vez al patio inferior. Acércate a la catarata, ahora seca, y baja por la escala que hay detrás.

95 Llegados aquí deberías llevar pistolas cargadas y una cinta (que iría de perlas si tan sólo le quedara un espacio libre).

96 Una vez que llegues al fondo de la escala, ve recto, gira la esquina para encontrar una máquina de escribir y graba la partida.



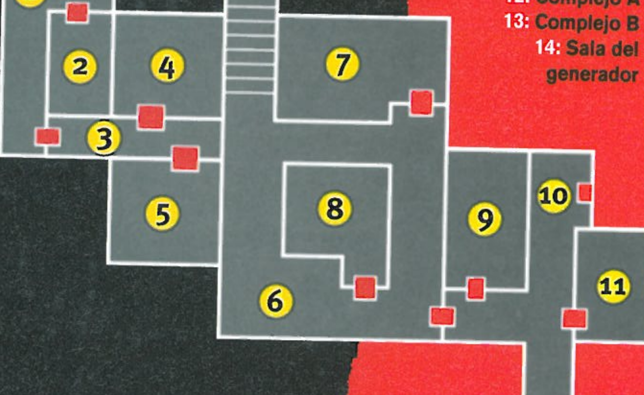
Laboratorio B2



LABORATORIO B2
1: Sala de conferencias
2: Escaleras
3: Sala de la escalera

LABORATORIO B3
1: Entrada a la celda
2: Celda
3: Cámara intermedia
4: Sala particular 'A'
5: Sala particular 'B'
6: Sala 'O'
7: Laboratorio pequeño
8: Segundo depósito de cadáveres
9: Depósito de cadáveres
10: Entrada del ascensor
11: Sala de grabación del ascensor
12: Complejo A
13: Complejo B
14: Sala del generador

Laboratorio B3



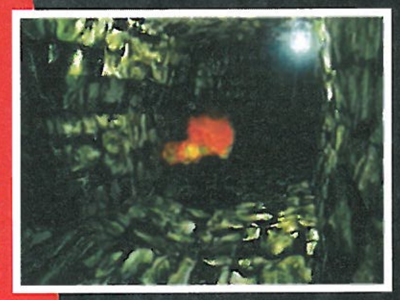


LIBRO DE RUTA

97 Vuelve ahora a la puerta que hay al fondo de la escala. Cuando la cruces, hazte con el lanzallamas de la pared y ve por la puerta de la izquierda.

98 Ahora te hallarás en una sala grande con una especie de pozo en el centro. Si buscas encontrarás un spray de primeros auxilios (First Aid Spray) y algunos cartuchos. Baja por el pasillo a la derecha y cruza la puerta del final.

99 Sigue andando y toparás con Enricho, que tendrá muy mal aspecto. Tras balbucear algo sobre unos "traidores", el pobre tío se vuela los sesos (¡que flash!). Toma la munición de su cadáver y vete.



¡No dispare! Tengo un diálogo vital para desenmascarar la trama.

100 Sal de nuevo por la puerta y te atacarán dos cazadores: los puedes chamuscar sin problemas con el lanzallamas. Recoge la manivela hexagonal (Hex Crank) y sal por la puerta contigua.

No hay una mala peli de acción sin una escena de un tío ardiendo (está comprobado). El juego rinde homenaje al género.

101 Mata a los dos siguientes cazadores y corre a cruzar la siguiente puerta. Habrá otro cazador al que debes liquidar. Cuando lo hayas frito o tiroteado, cuelga el lanzallamas junto a la puerta y ábrete.

102 Acércate a la zona de la máquina de escribir y dobla la esquina de detrás. Ve al panel del muro, usa la manivela hexagonal y cruza la puerta que hay justo delante.

103 Recoge el lanzallamas y ve a la gran roca. Ahora corre hacia atrás y empezará



a rodar detrás de ti. Escabúllete a la entrada para que no te aplaste. Sube corriendo otra vez adonde estaba la roca con el fin de conseguir más combustible para el lanzallamas. Baja corriendo a la pared que ha demolido la roca y mata a los cazadores. Al final del pasillo verás una serie de puertas partidas... ¡Entra por tu cuenta y riesgo!

104 A la araña grandota enséñale simplemente el Colt Python y púletela con tres tiros. Antes de que el peludo arácnido pueda moverse quedará reducido a una masa informe. Sal de la sala apenas cargarte al bichejo para evitar las arañas más pequeñas y entra enseguida otra vez.

105 Acércate a la puerta cubierta de telaraña del otro lado de la sala y despéjala con el lanzallamas, o bien usa el cuchillo de combate que puedes recoger en el rincón. Sal y métete en la sala de la izquierda.

106 Usa esta oportunidad para grabar la partida si hace rato que no guardas. Toma además el spray de primeros auxilios y llévate la manivela hexagonal y el lanzallamas.

107 Deja la sala y ve a la derecha. Corre como un loco hacia la puerta del final, porque del techo caen serpientes venenosas que son un auténtico engorro. Deja el lanzallamas en el picaporte junto a la puerta para destrabarla y crúzala.

108 Ve hacia arriba, baja por el pasillo pequeño y usa tres veces la manivela hexagonal en el panel para acceder a un nuevo pasadizo. Sube corriendo para activar el pedrusco y agazápate en un nuevo pasillo cuando pase junto a ti. Ve adonde estaba la piedra, toma el disco MO del escondrijo y el mapa de la pared.

109 Enfila el nuevo pasadizo y cruza la puerta. Empuja la estatua de forma que quede contra la pared alineada con la baldosa iluminada del suelo. Usa ahora la manivela hexagonal en el panel de la pared para que salga un tabique y empuje la estatua. Usa otra vez la manivela para volver a meter dentro el tabique. Ya puedes empujar la estatua sobre la baldosa iluminada para activar la abertura de un compartimiento secreto en la pared. Toma el segundo libro de perdición de dentro y pírate.

110 Vuelve al depósito que hay más allá del callejón de las serpientes y guarda la manivela hexagonal. Toma el primer libro de perdición y guarda cualquier otro objeto que no necesites. Asegúrate de tener al menos tres espacios vacíos antes de abandonar el depósito.

111 Vuelve a cruzar la puerta del final del pasillo y baja por el pasadizo en el que aún no has entrado. Usa el ascensor para subir a la zona de la fuente. Ve a la pantalla de inventario y examina los dos libros de perdición. Si los haces girar de forma que las páginas miren hacia la pantalla y pulsas el botón O, los libros se abrirán y revelarán los medallones Lobo y Águila. Introdúcelos en los espacios apropiados a cada lado de la fuente y se abrirá, dejando al descubierto una escalera que conduce al laboratorio subterráneo.



112 Baja por la escalera y sube al ascensor. Cuando llegues abajo, dobla la esquina y baja por la escalera.



113 Aquí encontrarás un recipiente, o sea que toma cualquier arma con balas y cruza después la puerta del final.

114 Hay tres zombis ansiosos por recibir tus balas, así que, si posees munición, desparrámales los sesos sin más tardar y escúrrete al escritorio del rincón. Toma el disco MO, vuelve y baja por la escalera de metal.





115 Cruza la puerta partida que hay al final de la escalera y entra en la primera puerta que veas (sala particular A). Dale al interruptor rojo para encender las luces y toma la carta del investigador. Al leerla adquirirás el código de entrada y los passwords necesarios para abrir puertas más adelante. Empuja el estante a un lado y dale al interruptor azul para encender las luces UV. Mira ahora el cuadro y verás que el borrón incomprensible que había allí garabateado ya será legible. Hay munición en la caja junto a la pila, y también una hierba verde si la necesitas.



116 Sal de la sala, pasa la puerta partida y corre recto al rincón opuesto de la sala 'O', hacia el laboratorio pequeño. Enciende el ordenador e introduce los siguientes passwords, uno por uno, cuando te los pidan: JOHN, ADA, MOLE.



117 Estos passwords destrabarán las puertas B2 y B3. Recoge las diapositivas del suelo y sal del laboratorio pequeño. Corre de vuelta a la escalera de metal y sube.

118 En lo alto de la escalera, tira recto y cruza la puerta partida que da a la sala de conferencias.

119 Usa las diapositivas en el proyector para ver algunas imágenes interesantes y pilla luego el archivo del sistema de seguridad. Abre el panel de la pared y dale al interruptor para activar otro panel secreto, que se abrirá y revelará la llave del laboratorio (Lab Key).

120 Vuelve al piso de abajo y ve a la puerta que está opuesta en diagonal a las escaleras. Hay tres zombis en el recorrido, así que, si dispones de munición, ¡date el gustazo!

121 Usa la llave para entrar y despréndete de ella. Habrá un zombi apenas entres, y luego otro detrás de cada esquina. Ve recto a la sala de grabación del laboratorio y toma los cartuchos de Magnum y la hierba verde; graba si hace falta.



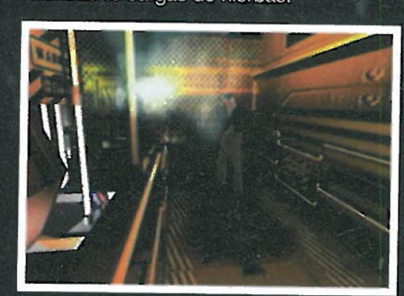
122 Asegúrate de que llevas un disco MO y abandona la sala. Sal por la puerta del laboratorio y métete en el segundo depósito de cadáveres por la puerta de delante a la derecha.



123 Toma los cartuchos y tal vez la hierba roja. Mueve las cajas para que queden sobre los respiraderos del suelo y luego empuja la escalera de metal de en medio para lograr el acceso al sistema de aire acondicionado.

124 Tras arrastrarte por él saldrás al depósito de fiambres. No te preocupes: estos cadáveres no cobran vida (¡qué pena!, ahora que le habíamos cogido el gustillo…). Por ahora estás totalmente a salvo. Usa el disco MO en el terminal para obtener el código 02. Sal con los cartuchos de Magnum bajo el brazo.

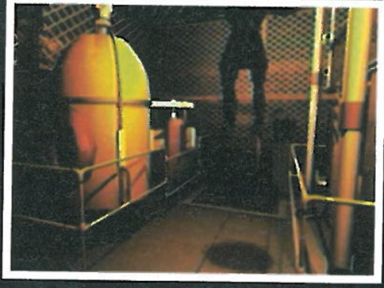
125 Vuelve al laboratorio y busca un refugio temporal en la sala de grabación mientras te cargas de hierbas.



126 Asegúrate de llevar encima un disco MO y alguna mezcla de energía; sal de la sala de grabación y ve por la izquierda al final del pasillo. Entra en el complejo del generador y dispónte a eliminar a los monstruos del laboratorio que se arrastran por el techo. Dispárales una vez para que caigan al suelo y un par de veces más cuando ya estén quietos y atontados.

127 Ve a la derecha tras tu entrada y corre al rincón de enfrente del terminal de control. Restablece la corriente a las áreas oscurecidas y habrás acabado en esta zona. Vuelve a pasar la entrada y ve por la derecha a la puerta del final.

128 Ésta da al complejo B, pero ten cuidado porque hay más monstruos de laboratorio con los que vérselas. Corre hacia delante y usa el disco MO para obtener el código 03 del terminal. Luego vuelve corriendo, escúrrete por el pasillo pequeño y pasa por la parte trasera para llegar a la siguiente puerta.



129 Entra en la sala del generador principal y ve a la izquierda. Activa el terminal para restablecer la corriente al ascensor y abandona el complejo.

130 Vuelve a la sala de grabación y provéete de munición y un disco MO; luego sal del laboratorio y corre de vuelta a las escaleras de metal. Cruza la puerta partida que hay justo antes y entra en la sala que hay a mitad del camino al bajar por el pasillo.

131 Nada más entrar hay cuatro zombis desnudos listos para fulminar; no te cortes. Si acaso, espera a que se apelotonen para cargarte a más de uno a la vez. Toma el fax de la pared y usa el disco MO en el terminal para conseguir el código 01.

132 Sal de la sala y sigue hasta el final del hall. Entra los passwords en la puerta y



MEZCLAR HIERBAS

Ya debes de conocer los tres tipos de hierbas médicas que hay en el juego. Cada una tiene un efecto distinto, pero al mezclarlas se potencian sus poderes. Por ejemplo, combinar una hierba roja y una verde tiene el mismo efecto que un spray de primeros auxilios. Los mejunjes son también una buena manera de conservar espacio en tu inventario: ¿para qué tener hierbas que ocupan dos o tres espacios cuando puedes encajonarlas todas en uno?



GAME OVER

Pese a que *Resident Evil* tiene varios finales distintos, hay que decir que las secuencias que cierran el juego son toda una decepción. Bueno, no nos malinterpretes, vamos a puntualizar: la escenificación es fantástica, con montones de detalles atmosféricos y una banda sonora agitada e inquieta que mantienen viva la tensión. Sin embargo, en cuanto dejas la mansión y a toda la abyecta maquinación, los finales se van a pique. Hay tres finales diferentes por personaje: uno bueno cuando rescatas a los dos miembros de S.T.A.R.S., uno satisfactorio y, por último, uno malo cuando sólo salvas tu pellejo sin valor. Éste es el final bueno de Chris...

crúzala. Dobla la esquina y sube a la puerta de la celda para reunirte con Jill. Por desgracia, la puerta está cerrada con llave, de modo que tendrá que esperar un ratito más.

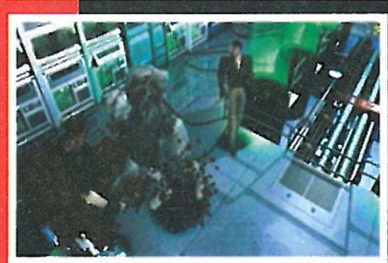
133 Vuelve a la sala de grabación del laboratorio y guarda la partida. Una vez provisto de pistolas y munición, sal de ahí y ve por la derecha al ascensor. Al pulsar el botón, Rebecca correrá hacia ti y soltará una serie de disparates de chiquilla.

134 Cuando ambos lleguéis al piso más alto en el ascensor os darán la bienvenida Wesker y el cañón de una pistola. ¿Qué pasa? Que el afable idiota estaba en el ajo con Umbrella desde el principio y está a punto de acabar con vosotros. Sin embargo, en la más pura tradición misteriosa de los malos, primero jugará un poquito y os explicará sus viles planes antes de cargarse a Rebecca. Entonces te ordenará que vayas al bio-laboratorio y te presentará a su creación perfecta: TYRANT.



135 Tras más discursillos en plan macho, Wesker liberará a Tyrant de su cámara criogénica y lo azuzará contra ti como a una mascota. No obstante, Wesker no contaba con que Tyrant lo viera como su primer objetivo y, de resultas, acaba pareciendo un plato de raviolis sobre el suelo del laboratorio.



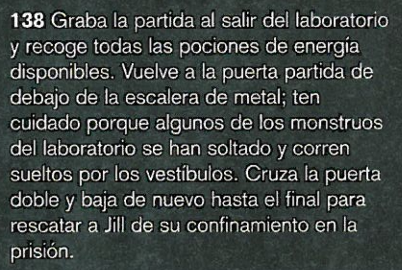


136 Ahora, Tyrant va a por ti. No dejes de correr para alejarte de su alcance y, cuando estés lo bastante lejos, vuélvete y endósale un par de tiros. Ve haciendo esto hasta que se desplome (¡uf!). Usa el terminal del ordenador para abrir la puerta y vete.



137 Ahora la cosa se acelera. Al salir del bio-laboratorio, se te aparece Rebecca; qué gran cosa los chalecos antibalas, ¿eh? Baja en el ascensor y saldrá zumbando a plantar una bomba que envíe a la porra todo el edificio.

138 Graba la partida al salir del laboratorio y recoge todas las pociones de energía disponibles. Vuelve a la puerta partida de debajo de la escalera de metal; ten cuidado porque algunos de los monstruos del laboratorio se han soltado y corren sueltos por los vestíbulos. Cruza la puerta doble y baja de nuevo hasta el final para rescatar a Jill de su confinamiento en la prisión.



139 Agarra a Jill, sal fuera por la puerta doble y vuelve al piso de arriba. Hay zombis a mogollón, así que suelta unos cuantos cartuchos para despejar el camino. Sube por la escalera y cruza la puerta de emergencia, que está junto a ti en lo más alto.





140 Baja corriendo por el pasillo y escucha el mensaje apagado de radio de Brad. Ahora recoge la batería que hay en el suelo y úsala para activar el ascensor.





141 Jill y Rebecca se quedarán detrás para liquidar a más monstruos, dejando para ti la tarea de subir zumbando al helipuerto, hacer señales a Brad y conseguir que traiga el helicóptero para rescataros. Sube al ascensor y toma la bengala de la caja que hay junto a la puerta. Ahora acércate al centro del helipuerto y enciéndela. En unos segundos aparecerá Brad. Sin embargo, un viejo amigo saldrá para un último ataque sorpresa...

142 Es inútil intentar disparar a Tyrant porque es demasiado rápido. Ve corriendo sin parar de un lado al otro del helipuerto mientras lo evitas. Cuando el contador de la destrucción llegue a unos 40 segundos, Brad dejará caer un lanzacohetes desde el helicóptero. Corre a por él, vuélvete y dispárale a Tyrant mientras se abalanza sobre ti. Habrá una gran explosión y lo único que quedará de Tyrant serán algunos miembros chamuscados. ¡Eso es todo, amigos! ¿Estáis listos para la siguiente

¡GANA! TOMB RAIDER III

Consigue uno de los 10 ejemplares de las nuevas aventuras de Lara Croft, en las que manejarás al cuerpo más deseable del planeta PlayStation a través de escenarios tan variados como la Antártida y el centro de Londres.

PLANET STATION y PROEIN, S.A.

regalarán una copia de Tomb Raider III a 10 de los participantes que acierten la respuesta a esta pregunta:

¿Qué parte de la anatomía de Lara se ve por primera vez en forma poligonal en Tomb Raider III?

A) Los labios
B) Las orejas
C) El ombligo
D) Toda ella (en la escena en la que aparece desnuda)

Y, esta vez, nada de cupones ni recortes... Para participar en el concurso, sólo tienes que llamar, cualquier día y a cualquier hora, al teléfono

906 319 344

...y seguir las instrucciones que te dará nuestra operadora para contestar a la pregunta. Sobre todo, sobre todo, sobre todo, recuerda que debes pronunciar claramente la respuesta que has elegido y la letra correspondiente a la misma. Y no olvides tampoco dejar tu nombre, dirección y número de teléfono; ¡las llamadas anónimas sirven de bien poco en un concurso!

El sorteo se celebrará el día 15 de enero de 1998 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 5 de PLANETSTATION.

BASES DEL CONCURSO

- Aceptar las bases del concurso.
- No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de PLANETSTATION ni de la Editorial Aurum.
- Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
- Sólo se aceptará una respuesta por llamada.
- Las llamada deben realizarse antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

Precio llamada: 43 pesetas/minuto festivos y noches, 54 pesetas/minuto laborables por la tarde y 67 pesetas/minuto el resta de horarios (IVA incluido).





Editor:	Sony
Distribuidor:	Sony
Precio:	7.990 pesetas

BUST A MOVE

Si tu cuerpo pide salsa, ha llegado el momento de que te unas a la clase de baile de **PLANETSTATION**. Empieza a aprenderte los movimientos más ***quedones***, los solos secretos y los compases con más ***swing***.

CONSEJOS

¡Correrá la sangre por la pista cuando empieces a jugar sucio!
Atacar en el momento oportuno te puede reportar grandes beneficios.

DIRTY DANCING

TRIP YOUR OPPONENT



Atacar

Para atacar a tu oponente sólo tienes que apretar △ en lugar de ✕ o ○ al cuarto compás de cada serie (olvídate de las flechas de antes). Si el adversario no lo esquiva, le habrás rebajado su energía y parte de la fuerza de su barra será trasnferida a la tuya.

Ten en cuenta que durante los solos no puedes atacar y que sólo dispones de dos ataques por encuentro (te lo indican las dos caras pequeñas que hay en la parte de arriba de la pantalla). Úsalos sabiamente. Normalmente, conviene atacar después de fallar en un movimiento o hacia el final de un concurso si ves que estás perdiendo. Es mejor darle a tu contrincante cuando está realizando un movimiento complejo, hacia el final del mismo, porque así recibirás más energía. El golpe fatal —y el favorito de los bailarines de la CPU— consiste en darle a alguien antes de que se marque su solo, ya que así falla el primer movimiento y pierde el ritmo.

Esquivar

Mantén los ojos (y las orejas) bien abiertos para saber cuándo los personajes están a punto de atacar; normalmente lo harán cuando vayas a hacer un combo complejo que dé muy buena puntuación. Si te percatas de que va a haber problemas, desiste del movimiento y apreta □ al cuarto toque de la serie para esquivar el ataque. Luego puedes intentar colocar el mismo movimiento en la siguiente sucesión de movimientos. Pero cuidado: el adversario de la CPU te puede lanzar un segundo ataque inmediatamente después de que hayas esquivado el primero.



CHISTES **LEGENDARIOS**

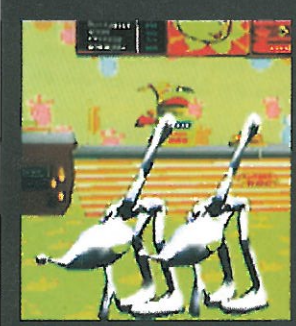
— ¿Bailas?
— No.
— ¿Y eso?
— Eso es mi amiga y tampoco baila.

SECRETOS

Pásate el día bailando con personajes diferentes.
Te decimos cómo conseguir que sean seleccionables cuatro bailarines más.

BAILARINES EXTRA

LOS REYES DE LA PISTA



CAPOEIRA
Para jugar como Capoeira tienes que ganar una vez con cualquier personaje en dificultad Normal. En la pantalla de selección de personaje, ve hacia arriba como para salir de la pantalla y le encontrarás.



ROBO-Z
Para que Robo-Z sea seleccionable debes ganar con cualquier personaje en dificultad Hard.



BURGER DOG
Una vez que tienes a Capoeira y Robo-Z, gana otra vez el juego en dificultad Normal usando a Hamm.



COLUMBO
Lo mismo que para el anterior (jugar en Normal teniendo ya a Capoeira y Robo-Z), pero jugando como Shorty.



SECRETOS

Cambia de modelo
En la pantalla de selección de personaje, mantén pulsado Select y aprieta 5 para escoger a tu personaje.



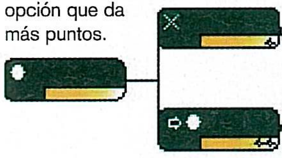
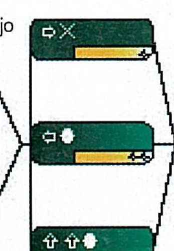
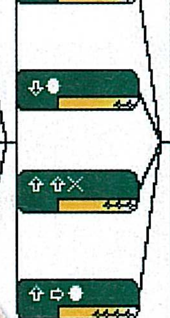
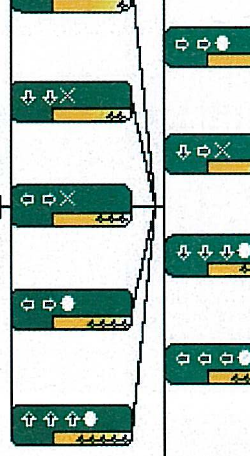
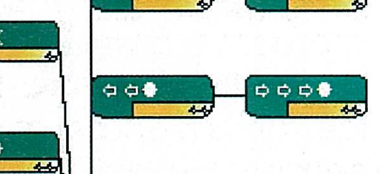
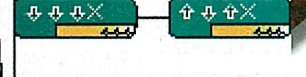
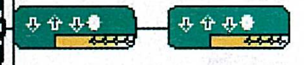
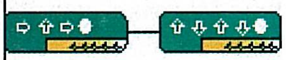
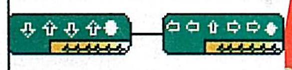
Saltos de nivel
Completa el juego una vez con cualquier personaje y entonces empieza una partida de un jugador. Cuando aparezca la pista de baile, aprieta L2 + Select para saltar al siguiente escenario.




GROOVE

LISTA DE MOVIMIENTOS

Arrasar en la pista de baile es mucho más fácil teniendo nuestra guía, en la que hemos colocado todos los movimientos estándar en forma de esquema. Date cuenta de que los más complejos sólo están disponibles cuando tu barra de energía está a un nivel determinado (indicado entre paréntesis con un número de rombos, de 1 a 7). Si ves que en pantalla sólo te sale uno, significa que no tienes suficiente energía para el otro. Cuando puedes escoger entre dos movimientos, el de abajo siempre es la opción que da más puntos.

ULTIMO COMBO

El combo más potente y que más puntos proporciona de todos es el de abajo del todo de nuestro esquema. Pero para realizarlo hace falta una barra de energía en condiciones (para el último movimiento, debe estar al máximo).


1 El movimiento inicial más corriente.


2 Seguimos calentando motores


3 Oye, ¿tú no serás Leticia Savater, verdad?


4 Kelly tiene su gracia, la pobre.


5 ¡Manos arriba! ¡Esto es un baile!


6 Chúpate esa, nena. ¿Has flipado, eh?


7 ¿Cinco flechas? ¡Esto es un abuso!


8 El último movimiento también se las trae.


9 Ahí está, ahí está...: ¡mira qué final!

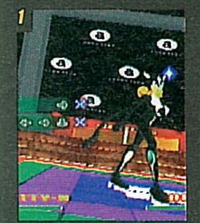
SECRETOS

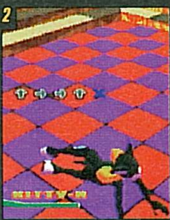
Si quieres ser un chico superflay, no te pierdas estos pasos. Hemos descubierto cómo conseguir puntos extra con secuencias de solos secretos.

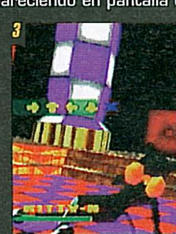
SOLOS SECRETOS

EL MENEITO

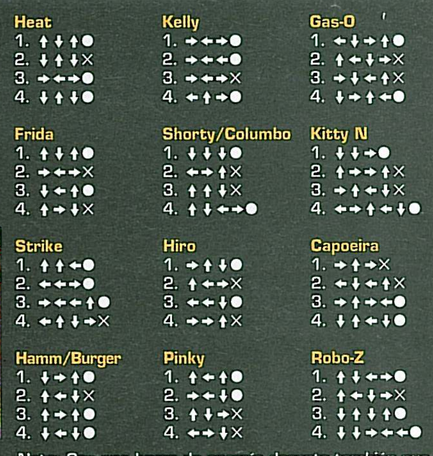
En lugar de seguir los movimientos en pantalla durante el solo de tu bailarín, prueba estas secuencias especiales que puntúan un mogollón. Piensa que, una vez que hayas hecho el primer movimiento, los otros irán apareciendo en pantalla como de costumbre.


1 En lugar de escoger entre las dos opciones de la pantalla, márcate el primer solo especial.


2 Entonces aparece el segundo movimiento especial; si lo haces mal, volverán los normales.


3 Haz el tercer movimiento especial como te mostramos para que la secuencia siga adelante.


4 Sólo te falta uno y oirás al locutor que grita: "High scoring move!"(movimiento de alta puntuación).



Heat	Kelly	Gas-O
1. ↑↓↑●	1. →←→●	1. ←↓→↑●
2. ↓↑↓×	2. →←←●	2. ↑←↓→×
3. →←→●	3. →←→×	3. →↓←↑×
4. ↓↑↓●	4. ←↑→●	4. ↓→↑←●

Frida	Shorty/Columbo	Kitty N
1. ↑↓↑●	1. ↓↓↓●	1. ↓↓→●
2. →←→×	2. ←→↑×	2. ↑→→↑×
3. ↓←↑●	3. ↑↑↓×	3. →↑←↓×
4. ↑→↓×	4. ↑↓←→●	4. ←→↑←↓●

Strike	Hiro	Capoeira
1. ↑↑←●	1. →↑↓●	1. →↑→×
2. ←←→●	2. ↑←→×	2. ←↓←↑×
3. →←←↑●	3. ←←↓●	3. →↑→←●
4. ←↑↓→×	4. →→↑×	4. ↓↑←↓●

Hamm/Burger	Pinky	Robo-Z
1. ↓→↑●	1. ↑←↑●	1. ↑↓←→●
2. ↑←↓×	2. →←↓●	2. ↑←↓→×
3. ↑→↑●	3. ↑↓→×	3. ↓↑↓↑●
4. ↓←↓●	4. ←→↓×	4. ↓↓→←←●

Nota: Con una barra de energía decente también puedes hacer cualquier movimiento especial (incluso los de otros bailarines) según el modelo básico de baile para saltar a los movimientos normales más avanzados, pero no podrás acceder a Chillin' ni a Freeze.

SECRETOS

DANCE PREVIEW

Esta opción te permite crear tus propios pasos de baile. Sólo tienes que ganar en nivel Fácil (o superior) con el personaje que quieras usar para el Dance Preview.

Te lo puedes pasar muy bien marraneando con esta opción, cambiando los movimientos, los ángulos de cámara y la velocidad del baile (¡ponlo a 4 y verás lo que es moverse!).



Editor:	Psygnosis
Distribuidor:	Psygnosis
Precio:	8.990 pesetas

FORMULA 1 '98

Mika es el campeón y **Schumacher** ha mordido el polvo, pero en tu PlayStation puedes darle la vuelta a la tortilla gracias al nuevo **F1 '98 de Psygnosis.**

BANDERAS

A cuadros ....Fin de la carrera
Amarilla
Quieta: ....Peligro, precaución, no adelantar.
Ondeando: ....Prepárense a detenerse
Blanca ....Vehículo lento en la pista
Barras amarillas/rojas....Pista resbaladiza
Roja..................La carrera ha sido detenida
Negra/naranja ....Problema mecánico en automóvil
Verde.................Todo va bien
Negra/blanca...........Comportamiento antideportivo
Negra ....El coche designado debe parar en boxes la siguiente vez
Azul ....Un piloto rápido intenta doblar a otro bólido



Un buen recorte por la cuneta te reporta algo menos de tiempo y puede significar un puesto en el podio.



Aquí el pobrecillo Schumacher está haciendo una buena vuelta, pero ni así puede pillar al finlandés volador.

CONSEJOS

Sigue estas recomendaciones si quieres correr como el demonio

Schumacher ha metido la gamba en el último momento por tercera vez, pero tú no lo harás

CONSEJOS DE CONDUCCIÓN

PARA PRINCIPIANTES

MÁS RÁPIDO

A lo mejor has notado que en las carreras F1 de verdad todos los coches se dedican a ir pegaditos al que va delante. No lo hacen para confundir a los locutores que retransmiten la carrera —como algún malintencionado podría pensar—, sino para ir más rápido. Esta técnica se conoce como "ir a rebufo" y tiene el objetivo de evitar la resistencia del aire. Al pegarse al bólido de delante, el piloto de atrás consigue neutralizar esta resistencia porque el coche anterior se la está comiendo toda con patatas. De esta forma resulta más fácil acelerar de cara a un posible adelantamiento.

1) Nunca intentes adelantar por fuera en una curva.
2) Intenta que los otros bólidos no vayan a rebufo detrás de ti.



3) En lugar de adelantar a todos los coches de una vez, únete a una fila de bólidos que vayan a rebufo uno detrás del otro.

¡LA PISTA!

No te dejes amilanar por las curvas. Si puedes ganar un segundo cortando por el interior, hazlo.

1) Recorta las curvas sólo si existen de verdad. Porque no querrás quedarte en medio del césped como si estuvieses de picnic, ¿verdad?
2) Ciérrate bien en todas las curvas para recortar todo el tiempo que puedas.
3) Fíjate en cómo se doblan las curvas: es un buen indicador de la dirección hacia la que tienes que girar.

NEUMÁTICOS

Cuantos más daños sufran tus neumáticos, peor será tu maniobrabilidad, así que recuerda entrar en boxes de vez en cuando. Los neumáticos duros te darán más velocidad sobre el asfalto, pero reducirán tu capacidad de maniobra; y viceversa.

1) No mantengas apretado el freno mucho tiempo seguido, o quemarás los neumáticos a la primera.
2) Evita derrapar en las curvas y quemar neumáticos al arrancar al principio de la carrera.
3) Las superficies de fuera del asfalto también dañan los zapatos de tu coche.

DAÑOS

Esquiva los baches y otras irregularidades del terreno siempre que puedas. En caso contrario, no tardarás en visitar los boxes.

1) Si la dirección de tu bólido comienza a ir mal, para en boxes.
2) Calcula muy bien las paradas en boxes, sobre todo en los circuitos más estrechos.
3) Sobre todo, no te rías del aspecto ridículo de los mecánicos.

AGARRE

La adherencia del automóvil al piso viene determinada por la configuración del vehículo y



por las características de cada circuito. Más agarre significa más maniobrabilidad, pero también menos velocidad máxima. Los mejores factores de agarre (o "downforce") vienen especificados en la guía de circuitos, pero cada piloto puede ajustar este parámetro en función de su nivel de conocimientos.

1) En general, cuanto más sinuoso sea el circuito, más agarre necesitarás.
2) Utiliza el factor "downforce" en combinación con el tipo de neumáticos.
3) Experimenta para encontrar el mejor "downforce" para tu forma de conducir.

SALIDA

Tras luchar duro por conseguir la *pole position*, lo que menos te conviene es perderla a causa de una mala salida. La forma más segura de conseguirlo consiste en hacer lo siguiente:

1) Espera hasta que veas la última luz roja.
2) Pisa gas a fondo para no quemar demasiado neumático.
3) Distánciate del pelotón o ponte a rebufo de alguien lo antes posible.



LOS EQUIPOS

ARROWS

Motor: Yamaha V10
Neumáticos: Bridgestone
Primer Grand Prix: 1978 en Brasil

Pilotos
Pedro Diniz
Nacionalidad: Brasileño
Edad: 28
Fecha de nacimiento: 22/5/70
Primer Grand Prix: 1995
Número: 16

Mika Salo
Nacionalidad: Finlandés
Edad: 32
Fecha de nacimiento: 30/11/66
Primer Grand Prix: 1994
Número: 17

WILLIAMS

Motor: Renault V10
Neumáticos: Goodyear
Primer G.P.: 1978 en Argentina

Pilotos
Jacques Driver No1
Nacionalidad: Canadiense
Edad: 26
Fecha de nacimiento: 9/4/71
Primer Grand Prix: 1996
Número: 1

Heinz Frentzen
Nacionalidad: Alemán
Edad: 30
Fecha de nacimiento: 18/05/67
Primer Grand Prix: 1993
Número: 2



FERRARI

Motor: Ferrari V10
Neumáticos: Goodyear
Primer Grand Prix: 1950 en Mónaco

Pilotos
Michael Schumacher
Nacionalidad: Alemán
Edad: 29
Fecha de nacimiento: 3/1/69
Primer Grand Prix: 1991
Número: 3

Eddie Irvine
Nacionalidad: Británico
Edad: 32
Fecha de nacimiento:10/11/65
Primer Grand Prix: 1993
Número: 4

BENETTON

Motor: Renault V10
Neumáticos: Goodyear
Primer Grand Prix: 1981 en Italia

Pilotos
Giancarlo Fisichella
Nacionalidad: Italiano
Edad: 25
Fecha de nacimiento: 14/1/73
Primer Grand Prix: 1996
Número: 5

Alexander Wurz
Nacionalidad: Austriaco
Edad:24
Fecha de nacimiento: 15/2/74
Primer Grand Prix: 1997
Número: 6

MCLAREN

Motor: Mercedes-Benz V10
Neumáticos: Goodyear
Primer Grand Prix: 1966 en Mónaco

Pilotos
Mika Hakkinen
Nacionalidad: Finlandés
Edad: 29
Fecha de nacimiento: 28/9/68
Primer Grand Prix: 1991
Número: 8

David Coulthard
Nacionalidad: Británico
Edad: 27
Fecha de nacimiento: 27/3/71
Primer Grand Prix: 1994
Número: 7



JORDAN

Motor: Peugeot V10
Neumáticos: Goodyear
Primer Grand Prix: 1991 en EE.UU.

Pilotos
Damon Hill
Nacionalidad: Británico
Edad:37
Fecha de nacimiento: 17/9/60
Primer Grand Prix: 1992
Número: 9

Ralf Schumacher
Nacionalidad: Alemán
Edad: 23
Fecha de nacimiento: 30/6/75
Primer Grand Prix: 1997
Número: 10



PROST

Motor: Mugen-Honda V10
Neumáticos: Bridgestone
Primer Grand Prix: 1977 en Suecia

Pilotos
Jarno Trulli
Nacionalidad: Italiano
Edad: 24
Fecha de nacimiento: 13/7/74
Primer Grand Prix: 1997
Número: 12

Olivier Panis
Nacionalidad: Francés
Edad: 32
Fecha de nacimiento: 2/9/66
Primer Grand Prix: 1994
Número: 11



SAUBER

Motor: Ferrari V10
Neumáticos: Goodyear
Primer G.P.: 1993 en Sudáfrica

Pilotos
Jean Alesi
Nacionalidad: Francés
Edad: 34
Fecha de nacimiento: 11/6/64
Primer Grand Prix: 1989
Número: 14

Johnny Herbert
Nacionalidad: Británico
Edad: 34
Fecha de nacimiento: 27/6/64
Primer Grand Prix: 1989
Número: 15

TYRRELL FORD

Motor: Ford V8
Neumáticos: Bridgestone
Primer Grand Prix: 1970 en Canadá

Pilotos
Ricardo Rosset
Nacionalidad: Brasileño
Edad: 31
Fecha de nacimiento: 27/7/68
Primer Grand Prix: 1994
Número: 20

Toranosuke Takagi
Nacionalidad: Japonés
Edad: 24
Fecha de nacimiento: 4/3/74
Primer Grand Prix: 1994
Número: 21



MINIARDI

Motor: Hart V10
Neumáticos: Bridgestone
Primer Grand Prix: 1985 en Brasil

Pilotos
Shinji Nakano
Nacionalidad: Japonés
Edad: 27
Fecha de nacimiento: 1/4/71
Primer Grand Prix: 1997
Número: 22

Esteban Tuero
Nacionalidad: Argentino
Edad: 20
Fecha de nacimiento: 22/4/78
Primer Grand Prix: 1997
Número: 23



STEWART

Motor: Ford V10
Neumáticos: Bridgestone
Primer Grand Prix: 1997 en Australia

Pilotos
Rubens Barrichello
Nacionalidad: Brasileño
Edad: 26
Fecha de nacimiento: 23/5/72
Primer Grand Prix: 1993
Número: 18

Jan Magnussen
Nacionalidad: Danés
Edad: 25
Fecha de nacimiento: 4/7/73
Primer Grand Prix: 1995
Número: 19

CÁMARAS



Alerón frontal
Sensación de velocidad a tope. La cámara favorita de los fans de Ridge Racer.

Cabina
¡Esto sí que son carreras! Acción a go-gó en perspectiva realista.



Toma de aire
Para los expertos que conocen al dedillo todas y cada una de las curvas de la pista. Si no es tu caso, probablemente te saldrás del circuito dando vueltas.

Alerón trasero
Vista desde un poco más arriba que la anterior. Otorga una perspectiva algo mejor sobre la pista, aunque tampoco es ninguna maravilla.

Trasera 1
La cámara corre detrás del coche a baja altura, proporcionando una sensación de velocidad brutal.

Trasera 2
Mejor que la anterior, principalmente porque la cámara está algo más alejada del bólido. Es una de las mejores vistas del juego y permite ver todo lo necesario, incluyendo un buen panorama de la pista que hay por delante.

Cola
La mejor perspectiva del juego. Lo tiene todo: una vista clara sobre la pista y una buena sensación de velocidad. ¿Qué más quieres?

Área 1
Panorámica más alejada que la anterior que permite ver más pista por delante. Perfecta para la primera vez que te metes en cada circuito.

Aérea 2
Si quieres una vista panorámica de verdad, ésta es la tuya. Con ella verás todo lo que te rodea.



Editor:	**EA Sports**
Distribuidor:	**EA Sports**
Precio:	**7.990 pesetas**

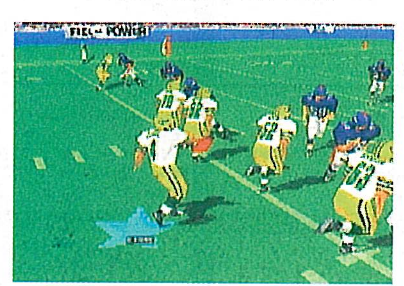
MADDEN

Si no sabes distinguir entre un placaje y un final ajustado, no te preocupes. Con nuestra guía estelar, pronto te situarás en la zona de honor.

EL REY DEL TIEMPO

Controlar el reloj es algo esencial en la estrategia de cualquier entrenador, en especial hacia el final de cada mitad de un partido. Existen tres formas fundamentales de detener el cronómetro entre jugadas con el fin de evitar el despilfarro de tiempo vital cuando el partido está acabando y tu equipo va perdiendo:

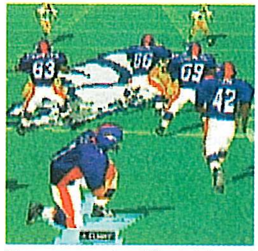
1. Lleva el balón fuera de banda. Lo mejor es hacerlo mediante un pase a un jugador que haga de extremo; busca jugadas de pase en las que los receptores se dirijan hacia la línea de banda. Aunque el pase sea incompleto, el reloj se parará de todos modos.



2. Pide tiempo muerto (recuerda que sólo puedes disponer de tres en cada parte del encuentro).

3. Lanza un pase incompleto. Puedes lograr que tu Quarterback (QB) 'clave' deliberadamente el balón directo al suelo si seleccionas Special, Clock, Stop Clock. Observa, además, que el reloj del juego se detiene automáticamente en los dos minutos de aviso antes del final de cada parte.

Por el contrario, si estás ganando y quieres perder tiempo cuando ya queda poco para el final del juego, lo que deberías hacer es echarte un buen número de carreras por el centro para consumir los últimos minutos (asegúrate de que tus jugadores realizan placajes por los flancos del corredor para protegerle). Agota también el tiempo entre jugadas, ya que así el cronómetro podrá llegar a marcar '01' antes de comenzar la siguiente. Hacia el final de una jugada puedes arrodillarte con el balón deliberadamente: selecciona Special, Clock, QB Kneel.



Si vas ganando al final del juego, puedes arrodillarte deliberadamente para perder tiempo.



¡¡TRUCOS!!

Pase del Quarterback tras un touchdown

Si consigues que tu Quarterback llegue al *touchdown*, todavía podrá pasarle el balón a un receptor. Selecciona una jugada de pase cuando llegue a la línea de gol, mueve al QB hasta allí y pulsa X para que aparezcan los símbolos de pase: pulsa cualquier botón para lanzar el balón. Deberás hacer esto antes de que el QB deje caer el balón y aparezcan las estadísticas.

CONSEJOS

Sitúate en la línea y descubre el momento idóneo para usar las principales formaciones tácticas. Existen variaciones en algunas de ellas, como es el caso de los receptores extra de las formaciones Pro Form y Shotgun.

FORMACIONES BÁSICAS

OFENSIVAS

ATAQUE

I Form

Ésta es la configuración estándar para el primer *down* y en recorridos cortos. Los Full Back y Half Back se sitúan justo detrás del Quarterback: uno está listo para el pase corto y el otro puede efectuar un bloqueo.

Strong I

Esta variación de la I Form desplaza al Full Back un poco hacia el lado derecho reforzado, lo que le permitirá bloquear y avanzar con mayor facilidad desde ese lado.

Weak I

Como en la formación anterior pero con el Full Back en una banda izquierda 'debilitada'. Así lo tiene más fácil para bloquear o correr por ese lado.

Pro Form

Formación clásica bien equilibrada para jugadas de carrera y pases; ante ella, la defensa nunca sabe qué va a pasar. Dos Running Backs se ponen detrás y a ambos lados del QB, preparados para recoger un pase o para una recepción larga.

Near

Dos Running Backs detrás del QB El Half Back está a la derecha listo para correr, para bloquear y abrir paso al Full Back o para apoyar por la izquierda.

Far

Simétrica a la anterior: el Half Back está a la izquierda preparado para correr, bloquear o apoyar por la derecha.

Goal Line

Para acciones críticas de recorrido corto, como cuando te encuentras cerrado en la zona de gol del oponente o falta una yarda para ganar el tercer o cuarto *down*.

Singleback

Alternativa a la formación Shotgun (que algunos equipos no practican) para pases largos. Sustituye uno de los Running Backs por un receptor extra; el Quarterback no se queda paradito tras la línea, así que vigila a los defensas que puedan ir por él. Retrasa al QB o sácalo fuera, si es necesario, para ganar tiempo y pasarla.

Shotgun

Diseñada para jugadas de pases. Desde detrás de la línea, el QB tiene más tiempo para ver los receptores y lanzar el balón. Puedes tener un receptor extra para pases largos. Úsalo en el tercer *down* o en recorridos largos.

Special

Para casos especiales, como un *punting* (patadón) en el cuarto *down* o para buscar un *field goal*. La variación "Clock" de esta formación puede servir para agotar el tiempo al final de un partido.

DEFENSA

Goal Line

Seis en línea: el esquema defensivo por excelencia, aunque es vulnerable a las jugadas de pases. Úsalo sólo en la línea de portería o en los recorridos cortos entre el tercer y cuarto *down*.

4-3



Cuatro jugadores en la línea y tres detrás para repeler ataques o para actuar como receptores y corredores. Para el primer *down* y para recorridos de 2 o más yardas.

3-4



La defensa estándar para pases; tres hombres en la línea y cuatro defensas preparados para machacar al QB o para cubrir a los receptores. Para recorridos medios (5 yardas o más), especialmente contra formaciones de pasadores.

Nickel



Un defensor extra para cubrir a los receptores de pases largos. Por otro lado, facilita los pases y carreras enemigas de corto recorrido, así que úsala cuando el contrario necesite avanzar 10 o más yardas, sobre todo en el tercer y el cuarto *down*.

Dime



Dos apoyos defensivos extra para cubrir las recepciones largas. Utiliza esta configuración en el tercer o cuarto *down* y contra recorridos bastante largos (15 o más yardas). Usa la jugada "Prevent" para cubrir avances extralargos cuando se le esté acabando el tiempo a tu oponente.

Special



Sólo cuando el contrario vaya a patear el balón. Existe una variante para bloquear al *punter* y otras para asegurar un retorno más seguro.



NFL '99

CONSEJOS **Nuestras jugadas favoritas son imparables.**
Nota: Estas tácticas se basan en el manual de los 49ers; los demás equipos tienen a su disposición jugadas alternativas a éstas.

LAS JUGADAS DE PLANETSTATION

TÁCTICAS

WIDE RUN

Manual 49ers: Pro Set, Normal, HB Sweep **Alternativas: Quick o HB Toss, Off Tackle.**

Si superas la defensa, puedes ir muy lejos. Asegúrate que tienes suficientes bloqueadores para permitirte llegar hasta el final. He aquí una jugada clásica de barrido definitiva contra los ataques.



1 Cuando el QB pasa al HB, golpea el botón 5 para efectuar un *sprint* hacia la derecha.



2 Ten cuidado con los defensores adelantados mientras continúas avanzando hacia la banda.



3 Una vez que el espacio frente a ti esté despejado, avanza para hacer un buen número de yardas.

DRAW PLAY

Manual 49ers: Singleback, Normal, HB Draw **Alternativas: Carrera por el centro**

Si la defensa se queda atrás esperando un pase medio o largo, puedes sorprenderles siempre con una carrera directa por el medio. Eso sí: te servirá de poco ante una defensa que se mueva.



1 Cuando el QB lance el balón, busca un agujero en la línea de defensa y avanza hacia él.



2 Cuélate por el agujero y prepárate para superar o apartar de tu camino a cualquier defensor.



3 Con un poco de suerte, puedes atravesar la barrera y puntuar una buena distancia.

SNEAKY SWINE

Manual 49ers: Goal Line, QB Sneak **Alternativas: FB o HB Dive.**

Si no quieres que tu QB sufra una conmoción cerebral, utiliza esta jugada sólo para ganar una yarda o dos en el primer *down* o para una conversión a dos puntos.



1 Desde el *principio*, estáte preparado para avanzar directamente con el Quarterback.



2 Sigue de cerca a tus bloqueadores y podrás hacer al menos un par de yardas a la primera.



3 ¡Uf! Quizás sea mejor tirarse al suelo para evitar un placaje demoledor a tu QB.

CROSSING PATTERN

Manual 49ers: Singleback, 4WR, Cross Up **Alternativas: Pase con receptores cruzados.**

Jugada perfecta contra una defensa activa. Uno o más receptores corren hacia el espacio que los Linebackers contrarios han dejado libre. Asegúrate una buena recepción del pase.



1 Cuidadín con la defensa mientras esperas el cruce de tus receptores por el medio del campo.



2 Cuando tu Tight-end avance por la izquierda hacia detrás de la línea, lánzale el balón.



3 Lejos de los defensores, él cogerá fácilmente el balón y se lo llevará un buen trecho adelante.

HOOKED

Manual 49ers: Pro Form, 3WR, FL Curls **Alternativas: Jugada de receptores abiertos.**

Si la defensa se retrasa para cubrir pases largos, será fácil hacer recorridos de medio alcance: pon tus receptores en situaciones de recepción corta con el fin de que puedan realizar avances medios.



1 Con la defensa retrasada, estarás bien protegido por tus hombres.



2 Tu receptor largo izquierdo se ha separado de su marcador...



3 ...y puede recogerla sin preocuparse por los defensores: ganará unas cuantas yardas.

BIG BOMB

Manual 49ers: Pro Form, 3WR, All Streaks **Alternativas: Jugada de pase con receptores largos.**

Cuando el contrario avanza para cubrir tu carrera se quedará pasmado ante un pase largo. Para sorprenderles aún más hazlo en un segundo *down*, cuando sólo necesites avanzar un par de yardas.



1 Lanza hacia atrás y vigila el ataque de los defensores hasta que veas a tu receptor.



2 Espabílate para realizar el pase antes de que aplasten a tu Quarterback.



3 Tu receptor avanzado está totalmente libre para recibir el balón y puede correr hacia el *touchdown*.

¡¡CÓDIGOS!!

ESTADIOS EXTRA



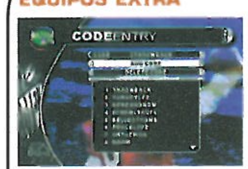
Introdúcelos en Code Entry y luego ve a Stadium Select —desde la pantalla de selección del equipo— para encontrar los estadios nuevos. Nota: '_' = espacio

Estadio	Código
Old Oakland	STICKEM
Old Miami	NOTAFISH
EA Sports	EA_STADIUM
Old Cleveland	DOGPOUND99
Old Houston (Astrodome)	FOR_RENT
Tiburon	OURHOUSE
Old Washington (RFK)	THEHOGS
Old Tampa	SOMBRERO



¡¡CÓDIGOS!!

EQUIPOS EXTRA



Introduce estos códigos en la pantalla Code Entry. Nota: Sólo puedes tener un máximo de 15 códigos activados simultáneamente.

Equipo	Código
NFC Pro Bowl	BESTNFC
AFC Pro Bowl	AFCBEST
All Madden 1998	BOOM
All-Time Madden	TURKEYLEG
Líderes	IMTHEMAN
75th Anniversary Team	THROWBACK
Directivos	GEARGUYS
Años 60	PEACELOVE
Años70	BELLBOTTOMS
Años 80	SPRBWLSHUFL
Años 90	HEREANDNOW
Tiburón	HAMMERHEAD
1999 Cleveland Browns	WELCOMEBACK
EA Sports	INTHEGAME



Editor:	Core
Distribuidor:	Proein
Precio:	7.990 pesetas

NINJA

2ª PARTE

¡Sssh! No alertes a los guardas. Aquí tienes la segunda y última parte de nuestra guía de ***Ninja***. Pasa las páginas sin hacer ruido...



TRUQUILLOS

Selección de nivel
En la pantalla de 'Checking Memory Card', aprieta tres veces L2 y luego tres veces R2. Aparecerá el mensaje 'Del's cheat on'. Ahora, en el menú principal podrás seleccionar cualquier nivel con los botones de dirección.

Invencibilidad
Pausa el juego y aprieta L2, R2, 3 veces L2, 3 veces R2, ●, ▲, ■, ●, ▲, ■. Si lo haces bien, oirás un 'cling' y el ninja se convertirá en un esqueleto. Para volver a la normalidad, introduce el código.

Conseguir el sable
En el menú principal aprieta ⇦, ⇨, ⇨, ⇧, X, X, ■. No siempre funciona, todo hay que decirlo.

Arma extra
Pausa el juego y aprieta 3 veces R2, 3 veces L2, 3 veces L2, y 6 veces L2. Vuelve al juego y tendrás un arma nueva. Repite el proceso para conseguir otras armas.

22 LA CIUDAD DE LAS NUBES

Sube las escaleras de la derecha. Recoge la Llave de Oro del cofre y ve al puente. Deshazte de los dos primeros demonios del puente y corre al otro lado antes de que las bolas de fuego alcancen al ninja.



Cárgate a todos los demonios con shurikens y abre los dos cofres que quedan detrás. Cruza la puerta, activa el interruptor y pasa corriendo el puente.

Tira a los ninjas por el lado y ve al extremo del Norte de la pagoda. Cruza el puente y abre el molino de viento. Vuelve a la pagoda y acércate a las cuerdas.



Salta a la plataforma que viene. Activa el punto de grabación. Mata a los bichos verdes y date una vuelta por la pagoda. Sigue por ahí propinando un buen toque en la cabeza a todo samurai que te salga. Ve a la izquierda de la plataforma en la que viniste y aparecerá un peldaño. Cruza la escalinata antes de que se esfume y llega a la siguiente pagoda.

CAÍDA

Espera a que las trampas de pinchos empiecen a replegarse antes de saltar entre ellas. Activa el orbe brillante del centro, déjate caer y activa el segundo orbe del saliente de debajo. Vence a todos los monstruos de este nivel y vuelve al reborde superior. A la izquierda del ascensor aparecerá un puente. Atraviésalo enseguida y ve a la siguiente pagoda.

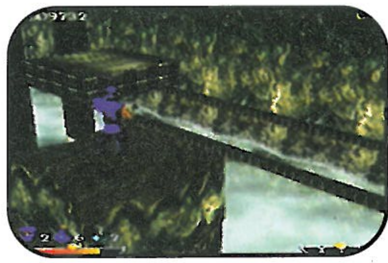
Derrota al samurai del saliente superior y debajo saldrán tres cofres. Ábrelos y enfila el camino de la izquierda que rodea la pagoda. Ahora Kurosawa tiene que saltar por la plataforma móvil de la derecha mientras caen rocas de arriba para conseguir un orbe brillante. Una vez tocado el orbe, vuelve al saliente donde estaban los cofres. Anda un poco a la derecha y cruza el puente que ha aparecido.

Vuelve al reborde superior y regresa a las plataformas donde caen las rocas. Cruza el saliente alto y mata al samurai que custodia la parte trasera de la













Al cruzar esta plataforma móvil caerán rocas de las minas de encima.

pagoda. Aparecerán más cofres en las repisas de arriba y de abajo; ve a por todos y coge la Llave de Plata antes de volver a la pagoda de las trampas de pinchos.

MAL VIENTO

Cruza las plataformas que se desvanecen para volver a la pagoda de las cuerdas. Acércate al molino de viento que hace volar las hojas. Cada cierto tiempo, el molino irá más despacio. Usa este respiro para cruzar el puente que se desvanece y llegar a la siguiente pagoda.

Ve por el lado izquierdo de la pagoda y cruza el puente tambaleante hasta el final. Lucha con la tropa de ninjas que se materializan en el patio. Tras dar buena cuenta de ellos, baja por la escalera que se forma en el centro del patio.

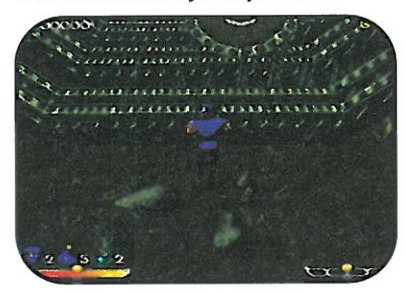
Aproxímate al agujero del túnel y salta por la plataforma cuando se haga visible; si no, se esfumará y causará la muerte del ninja. Una vez pasado el letal agujero, sube por la escalera y alcanza el punto de grabación.

FUEGO ANDANTE

Baja por el camino que hay a la derecha del fuego y consigue las joyas del cofre. Vuelve al punto de grabación y sube por la escalera de la izquierda. Cuando Kurosawa esté justo sobre el cofre, tírate y mata a los hombres anfibio para hacer que baje el puente. Destruye al anfibio grande y ve al otro lado del puente.

Aquí te atacarán más batracios; acaba con todos para bajar el segundo puente. Sigue por el saliente de la montaña y sube por el primer tramo de escaleras que encuentres. Ve a la derecha y baja por la plataforma del ascensor. Mata al samurai que hay allí y recoge algunas joyas de bonus.

Vuelve al reborde superior y acércate a la picadora. Cruza la picadora por el lado derecho cuando hayan bajado los pinchos. Si eres lo bastante rápido ni siquiera tocará a Kurosawa. Despeja el callejón sin salida de anfibios y recoge tu premio: la Llave de Plata del cofre. Vuelve a la puerta cerrada donde luchaste con los ninjas.





23 LA MONTAÑA DEL CIELO

Ábrela y cruza las plataformas móviles. Cuando Kurosawa llegue a la última, salta por las escaleras del lado de la montaña. Una vez en lo más alto de las escaleras, el nivel estará acabado.

Ve a la izquierda y toma la Llave de Oro. Baja por la escaleras centrales y cruza el puente destartalado. Atiza bien al grupo de samurais junto a la pagoda. Ve por el lado derecho de la pasarela y evita las dos trampas.

Cruza el puente de la derecha y activa el molino de viento. Vuelve a pasar por las trampas y ve por la pasarela izquierda. Salta a la plataforma de cuerda cuando ésta llegue y cruza al otro lado del cañón.

Ve por el lado de la pagoda y cruza la plataforma móvil más baja. Corre al ascensor de la parte trasera de la pagoda y sube en él hasta arriba del todo. Cruza el siguiente grupo de plataformas móviles y ataca a los guardas. Tras darles una lección gratis de caída libre (¡sin paracaídas!) aparecerá un orbe brillante. Tócalo y ve por la izquierda a los dos barriles. Cruza el puente que aparece y activa el punto de grabación que hay al fondo.

TERRENO ELEVADO

Ábrete paso a golpes entre los ninjas que vigilan el saliente y ve a la parte trasera del edificio. Arroja shurikens a los barriles y explotarán llevándose por delante a los ninjas. Una vez muertos, aparecerá otro orbe azul. Actívalo y ve a la derecha del saliente. Cruza el camino que se ha formado para llegar a la siguiente pagoda.

Tírate al saliente inferior y dales un buen repaso a los anfibios verdes que te dan la bienvenida. Vuela los barriles y recoge la Llave de Oro. Ve al molino de viento y ponlo en marcha. Vuelve al reborde superior. Pasa corriendo las trampas de pinchos y sube a la plataforma de cuerda.

Ve a la siguiente pagoda y toma el ascensor que va al nivel más alto. Destruye los barriles del saliente y cruza la puerta que se revela. Cruza la alfombra de pinchos y ve por el saliente hasta encontrar otro grupo de plataformas móviles. Salta a la siguiente superficie que aparece y liquida a los guardas samurai.

PUENTES ARDIENTES

Corre por el puente que baja. Mata al siguiente grupo de guardas. Pasa a toda pastilla el siguiente puente. Mata a los hombres anfibio del patio. Trepa al saliente y sigue el camino que rodea la montaña. Al final Kurosawa se encontrará con un nido de batracios. Pasa a todas estas criaturas por tu espada y saldrá la Llave de Plata.

Corre por la montaña y regresa a la pagoda. Vuelve por la puerta secreta en lo más alto. Déjate caer al saliente inferior y dirígete al puente que hay entre las trampas de pinchos.

EL DRAGÓN VERDE

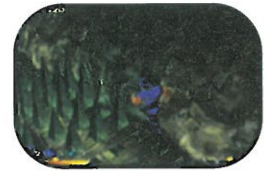
Cruza el puente y ve luchando a la izquierda. Una vez hechos puré todos los anfibios, se activa la plataforma. Ve con ella a lo más alto y acércate al Pergamino. De pronto saldrá un enorme dragón verde



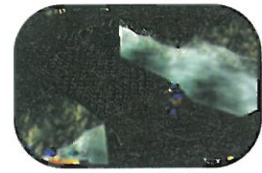
No pares de saltar o el viento hará que te precipites a tu muerte.



Destruye los barriles explosivos para revelar los pinchos.



¡Madre del amor hermoso! ¡Más pinchos!

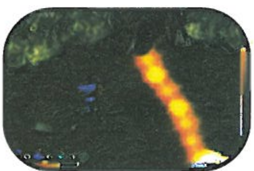


Este puente huele a chamusquina...






Al enemigo no lo pueden tirar del puente, pero ¡a ti sí! Aléjate de los bordes.


Ninja escaldado huyendo del fuego. Salta la llama cuando cruce la pantalla.


Una vez que sometas al dragón, accederá a darte un paseo.


Cocos que caen de las alturas. ¿Una muestra del paraíso? Pues más bien no.


Hasta las florecillas conspiran contra el ninja: salta sus rayos morados

que atacará a Kurosawa. Corre a su alrededor y usa pociones mágicas para reducir su energía. No dejes de dar vueltas y de lanzar shurikens y quedará atontado. Kurosawa ya puede usar el dragón para ir a su próximo destino.

24 LA ISLA DEL DESIERTO

Después de que ese amable dragón deje a Kurosawa, éste llegará a la isla secreta. Ve a la izquierda y mata a los pescadores junto al fuego. Abre los cofres y vuelve por la derecha. Derrota a los hombres lagarto antes de ir entre los árboles, ya que tiran cocos si el ninja se acerca demasiado. Rodea los árboles yendo por el agua y acércate al claro lleno de plantas. Aproxímate a las plantas y luego retrocede al agua. Con esto harás que exploten, despejando el camino hacia el cofre. Recoge la Llave de Plata de uno de los cofres.

Ve de vuelta a la rampa y trepa por ella. Abre los cofres mientras subes a lo más alto. Salta hacia arriba y abre la puerta. Ponte fuera de la cabaña central y derriba a golpes a los guardas que salen. Una vez eliminados, ve a la izquierda. Abre el cofre que hay cerca de la lápida para obtener un Pergamino y luego avanza hacia el puente a la derecha.

EL RÍO

Activa el punto de grabación. Salta por el lado derecho del puente a la balsa que hay en el agua. Deja que la balsa lleve a Kurosawa a una pequeña cabaña. Entra en ella y lo transportarán de vuelta al puente; esta vez no habrá pinchos.

Cruza el puente. Mata a los tíos que hay junto al fuego y ve a la derecha. Da un brinco a la plataforma móvil y salta los rayos. Hazte con la Llave de oro del cofre. Vuelve por la plataforma y abre la puerta. Pasa corriendo los cepos y acércate al obelisco del claro. El obelisco se activará y empezará a disparar al ninja. Lánzale shurikens cuando brille la luz azul. Tras destruirlo, toma la Llave de Plata y abre la puerta de la derecha.

HOMBRES ANFIBIO

Ve corriendo rampa abajo y te las verás con los anfibios. Intenta atraerlos a las flores explosivas para matar unos cuantos sin complicación. Cuando los hayas rechazado, abre todos los cofres que quedan y dirígete al puente.

Pásalo corriendo y salta las bolas mágicas que van a por al ninja. Una vez despejado, ataca a los anfibios de debajo. Sigue por la isla hasta que Kurosawa llegue a un cofre. A la que se acerque saldrán de pronto unas plantas del suelo. Aléjate enseguida del cofre de un brinco. Cuando las plantas hayan explotado vuelve al cofre y hazte con la llave. Regresa corriendo a la plataforma de los pinchos. Usa la llave y súbete. Derriba a los malos de la plataforma y ve por la estrecha pasarela de la izquierda. Dirígete al obelisco y destrúyelo. Recoge la llave de entre los restos. Vuelve al rodillo de pinchos y síguelo cuando vaya a la derecha. Tírate por el saliente y esquiva el siguiente rodillo. Cárgate al ninja de la colina y corre pendiente abajo.

CONSPIRACIÓN DE LA PÓLVORA

Sube al río y aguarda a que se alineen tres barriles. Salta rápidamente sobre ellos para llegar al punto de grabación de la isla.

Elimina a los ninjas de tu camino y salta a los muelles de la izquierda. Cruza a la isla y mata a los hombres anfibio que hay allí para recibir una Llave de Plata. Vuelve al punto de grabación y cruza el segundo grupo de barriles. Salta también por los embarcaderos de aquí y ataca a los anfibios de la isla; mientras luchas no paran de caer cofres que debes ir a buscar. Hay una vida extra y un Pergamino a la izquierda de la isla, así que pásate primero por allí.

Una vez hechos fosfatina todos los anfibios, recoge la Llave de Plata del camino a mano izquierda. Sube la colina y abre la puerta de la cima. Mata a los guardas ninja y usa la segunda Llave de Plata para abrir la siguiente puerta. Cruza el puente y destroza la torre del espíritu con tus espadas. Recoge la Llave de Oro y vuelve por el embarcadero.

Usa ambas llaves para desactivar las trampas de pinchos y úsalas luego para llegar al saliente alto. Pasa corriendo el



rodillo de pinchos que hay allí y tírate luego a la parte inferior de la isla.

UN PUENTE LEJANO

Sigue la playa y activa el punto de grabación del dique. Lo siguiente es complicado, ya que por el dique llegan bolas de energía espiritual que atacan a Kurosawa. Muévete adelante poco a poco hasta que salgan y corre entonces en el sentido contrario para huir de ellas. No pares de saltar hasta que se disipen.

RIKISHI

Al final del dique llegará un barco con un obeso luchador de sumo dentro. El tío éste se mueve lentamente hacia Kurosawa y le da de puñetazos. Si Kurosawa se aleja demasiado, le embestirá e intentará tumbarlo. También es especialista en magia paralizante, así que manténte lejos de él. Usa shurikens para mermarle la salud y métele unos cuantos golpes cuando te embista.

EL SEÑOR DE LOS DEMONIOS

Tras reponer sus provisiones en la tienda, Kurosawa será transportado al reino del averno. Aquí debe luchar con el vil señor de los demonios. Éste sólo efectúa ataques físicos y cuenta con sus pies y garras mortales para vencer al ninja. Cuando está en el aire, intenta ponerte detrás de él y endosarle algunos shurikens. Cuando al final caiga al suelo, usa magia y puños para someterlo.

31 LA MONTAÑA DEL CORAZÓN DE DRAGÓN

Lánzate por el terreno helado y derrota a los arqueros samurai que custodian el camino. Toma el giro a la izquierda y trepa por las rocas que hay junto al puente. Entonces mata a los demonios del saliente superior para poder recoger la Llave de Plata. Cruza el puente y enfréntate al ninja de la cuesta. Abre los pinchos de la cima de la colina.









Ve a la derecha por el saliente. Pasa saltando los pinchos que sobresalen. Tírate por el saliente y haz cachitos al ninja de debajo. Ponte en la plataforma blanca sobre el agua. Ve por la parte poco profunda del lago y explora la primera isla. Recoge el oro de los cofres y escapa hacia el agua cuando ataquen las águilas.

Sigue por aguas poco profundas a la izquierda. Mata al ninja que nada hacia ti. Cruza las plataformas móviles y ve a la siguiente isla. Corre por el saliente de abajo del todo, más allá de los pinchos. Recoge la vida extra y tírate al agua. Toma la Llave de Plata del cofre y vuelve a la isla. Sube por el saliente más cercano y abre la puerta de arriba del todo.

ATAQUE ARMADO

Acaba con toda la resistencia de esta zona y saldrá un cofre. Usa la Llave de Plata que aparece para abrir la puerta de la parte más inferior. Toma la maza y otra Llave de Plata de esta zona y abre la puerta a la derecha. Déjate caer por el saliente y dales un buen repaso a los ninjas de debajo. Ve a la izquierda y espera a que caigan las rocas. Salta por el saliente antes de que caigan de nuevo. Cruza los salientes que quedan y entra en la primera área cercada. En ésta y las otras tres siguientes deberás derrotar a todos los oponentes para abrir las puertas.

Tras la roca del rincón del Sudeste de la cuarta área se halla un cofre con una espada. Recógela y cruza el puente a la derecha. Ataca a los arqueros que hay junto a la hoguera, pero estáte listo en todo momento para evitar sus flechas llameantes. Una vez que los hayas suprimido, abre los cofres y toma la Llave de Oro. Entonces sube por la rampa y abre la puerta.



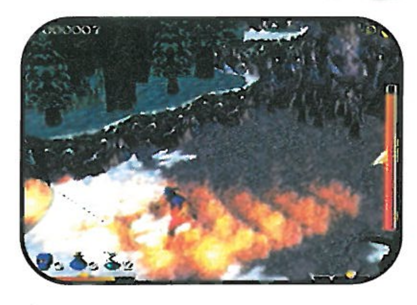
EL GLACIAR

Cárgate a los enemigos del área contigua y ve por el camino de la derecha. Espera a que cese el flujo de hielo y cruza luego los salientes restantes. Pisa la placa de presión y recoge el Sai del cofre. Vuelve por los salientes a la primera área y trepa al precipicio donde estaban los pinchos. Ya sin éstos, ve a la izquierda. Limpia el área de adversarios y sube por el saliente al Norte. En este barranco los salientes tienen la costumbre de ceder, y hay cantos rodados que bajan a intervalos regulares. Ten esto en cuenta y llega deprisa a lo alto del precipicio si no quieres quedar hecho una piltrafa. Acaba con la resistencia en la cima. Sube por el saliente al Norte y activa el punto de grabación.

Ve por la derecha a recoger las joyas de los cofres. Dirígete a la izquierda y fulmina a los guardas de la primera zona para hacerte con la Llave de Plata. Abre la puerta y pisa la placa de presión. Vuelve al punto de grabación. Baja de nuevo por el precipicio y enfila el camino de la derecha. Cuando baje el canto rodado, pisa el tablón de madera de enfrente. Esto enviará a Kurosawa por los aires: llévalo al acantilado, procurando evitar los cepos, y sigue montaña arriba para activar el punto de grabación de la cumbre.

ARQUEROS OCULTOS

Ve al Oeste y luego al Norte pasando por las rocas. Hay muchos arqueros samurai ocultos en los árboles. No te pares y corre al puente. Crúzalo y acércate a los surtidores de llamas. Tras llamear durante un rato, los surtidores pararán, dándote la oportunidad de pasar corriendo. Sigue por la siguiente sección y mata a los guardas para abrir la puerta de bambú.



Sigue precipicio arriba y activa el punto de grabación. Ve a la derecha y elimina a los demonios para obtener una Llave de Plata. Vuelve a los pinchos de debajo y desactívalos. Corre a la izquierda y mata a los guardas de las dos áreas siguientes para abrir las puertas.

LA MADRE DRAGÓN

La madre dragón exhala fuego a intervalos regulares y es muy buena protegiéndose en las distancias cortas. Sólo se puede dañar su cabeza y cuello, así que no intentes darle en ningún otro sitio. Tampoco uses contra ella ataques manuales, ya que lo único que conseguirías es que chamuscara al ninja en unos segundos. La mejor forma de matar al dragón es moverse sin cesar y lanzarle shurikens cuando tengas la ocasión. Esto llevará un ratito, pero aun así es el modo más rápido y seguro de vencerla.

32 LA TUNDRA

Usa los barriles del área inicial para destruir a los maestros ninja negros. Estos atacan más rápido que los ninjas anteriores, así que manténlos a raya con shurikens. Tras derrotarlos, acércate a la plataforma con resorte y utilízala para ir al



Arqueros samurais custodian el camino. Salúdalos con tus dagas arrojadizas.



Espera a que los pinchos casi se hayan retirado antes de cruzar la pasarela.



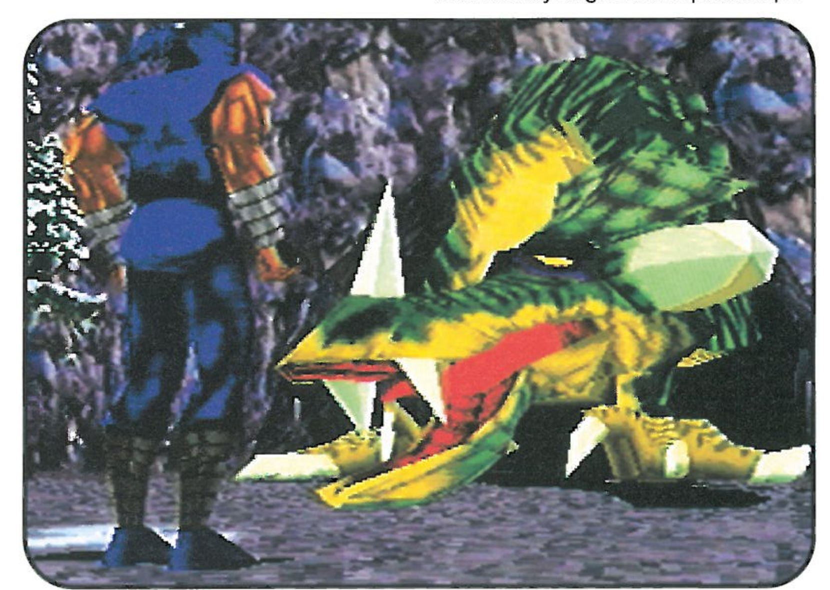
Pégate a la repisa de la roca poco profunda, porque el ninja se ha olvidado el flotador.



Ocultos entre las rocas hay unos cuantos cofres. Recoge los pergaminos mágicos de dentro.



Los glaciares se fundirán y dejarán al ninja caminando en el aire. No te pares ni un segundo.






Las vallas de energía eléctrica aderezan la más mundana de las plataformas.


¡No intentéis esto en casa, niños! Usa las carretillas para pasar el abismo.


Los espectros se regeneran enseguida después de morir. Aléjate rápido de ellos.


Al abrirse un agujero en la tierra, Kurosawa caerá de bruces al infierno.


La catarata de fuego parará unos segundos, lo que le permitirá al ninja saltar por el magma.

saliente de encima. Ve por la repisa, déjate caer y cruza el puente. Vence al ninja que hay allí y ve por la izquierda hasta el final. Trepa por los pilares helados y luego pasa corriendo las trampas de pinchos que hay arriba. Justo delante de la última trampa de pinchos hay un foso mortal. Aguarda a que se cierren las mandíbulas y salta ambos huecos en una sucesión rápida. Corre hasta el puente y quédate parado mientras caen las puntas de hielo (o carámbanos). Cuando dejen de caer, cruza el puente y líbrate del ninja para llegar al punto de grabación.

TIERRA BALDÍA

Corre a la izquierda del área y escala los carámbanos. Ve por el saliente y cruza el hueco del láser mediante la plataforma móvil. Deslízate cuesta abajo y mata al ninja que vigila el carril. Súbete a lo más alto del carámbano más elevado y espera a que pase la carretilla de la mina. Calcula bien el salto y súbete a ella para ir al borde del carril. Salta de la carretilla y cruza los huecos usando las otras carretillas móviles.

Mata al ninja y activa el punto de grabación. Entonces se abrirá la cueva del cráneo a la izquierda. Entra y cruza el hueco donde están los pilares azules. Corre a la derecha para que los fantasmas no atrapen a Kurosawa y derrota a los gnomos. Sube la rampa y síguela a la izquierda. Lucha hasta el final del saliente, mata a todos los ninjas negros y el campo de energía se apagará. Cruza la puerta para volver a la tundra.

TÚNELES Y GNOMOS

Cuando Kurosawa salga de la cueva le atacarán una burrada de gnomos. Véncelos y la pared se derrumbará, permitiendo que gnomos más grandes se unan a la gresca. Cuando no aparezcan más de estos enanos, ve al lado izquierdo del claro. Sube por los carámbanos y pela a las criaturas que custodian la cima. Sigue corriendo a la izquierda e ignora el puente que tira a la derecha. Sal de la senda y activa el punto de grabación. Sube por la rampa por la que bajan los barriles. Sáltalos y pulsa el interruptor a la izquierda; así bajarás el puente de debajo. Vuelve a la rampa del fondo y cruza el puente. Sube por la rampa como antes y activa el siguiente interruptor. Cruza el próximo puente, sube por el saliente de la izquierda y salta a la plataforma del ascensor. Bájate en lo alto de la plataforma y mata a los gnomos que habitan esta zona. Ve por lo alto del saliente de la derecha y recoge la Llave de Oro. Baja de nuevo en el ascensor y sigue a la izquierda. Pasa entre las costillas del dragón y abre las puertas con la llave.



BABOSA DE HIELO

En esta zona vive una babosa de hielo. Acércate corriendo y dale con uñas y pies. La mayoría de sus ataques sólo alcanzan desde lejos, así que Kurosawa debería estar seguro si se mantiene cerca. Si eres lo bastante rápido, ve por su lado para que no pueda darte con sus garras. Tras derrotar a la babosa, recoge la llave y abre la puerta.

Baja por la pendiente y liquida al ninja de allí. Después toma la vida extra del cofre; luego ve al punto de grabación y abre la siguiente puerta.

Crúzala y salta a la plataforma de delante del ninja cuando emita un brillo verde. Entonces salta a la plataforma verde (y tal y tal) para llegar al otro lado. Una vez allí, corre a través de las ruedas hasta el punto de grabación.

Mata a todos los monstruos que hay por ese punto y ve por la cueva que se abre. Corre por el puente y mata a todos los cavernícolas. Ve por la izquierda a la plancha y toma el ascensor al nivel más alto. Ve a las trampas de pinchos y cruza los salientes que hay cerca. Kurosawa tendrá que superar otro grupo de pinchos giratorios. Al igual que antes, salta los pinchos cuando se pongan verdes para alcanzar el cofre. Recoge la Llave de Oro y corre de vuelta por la plancha para evitar a los gnomos que te persiguen. Abre la puerta al final para llegar al siguiente punto de grabación.

Otra babosa se abrirá paso a través del hielo y atacará a Kurosawa. Una vez vencida, el nivel estará acabado.



3.3 DAMNATIONS CAVES

Cuando Kurosawa se recupere de su caída, corre a la derecha y sube por el túnel. Recoge el Pergamino del cofre y derrota a la vanguardia de los ninjas de élite. Sigue por el pasadizo y activa el punto de grabación. Acaba con todos los rivales de esta zona y toma los dos cofres que caen. Corre a la derecha y salta a la roca flotante. Ve en ella río abajo, esquivando las mortales manos que atacan; no suponen una gran amenaza porque se mueven lentamente. Salta de la roca cuando se detenga y activa el punto de grabación.

De un pasadizo secreto saldrán ninjas y gnomos en tropel que atacarán a Kurosawa. Tras darles una buena paliza aparecerán dos cofres, uno de los cuales contiene una Llave de Plata. Úsala para quitar la barrera de la izquierda y sigue adelante.

BRILLO ARDIENTE

Vence a los gnomos guardas y ve al más alto de los dos salientes de delante. Cruza el saliente plagado de trampas muy rápido para que Kurosawa no salga muy malparado por el fuego. Al llegar al final del saliente abre el cofre y recibirás una espada. Déjate caer a la roca de debajo. Acaba con los malos y acércate adonde sale un gas azul. Lanza un shuriken a la







pared para derribarla. Pasa corriendo el gas cuando brille hasta que te encuentres a salvo en la roca. Echa abajo la pared y mata a los gnomos del otro lado. Acércate a la lava y salta por los pilares de roca; ¡ve rápido porque se hunden si te lo piensas mucho! Una vez al otro lado, mata a los guardas para hacer bajar la barrera de la izquierda.

CAÍDA

Llégate a los dos caminos y enfila el más elevado. Esquiva los surtidores de llamas y ataca a los guardas que hay en lo más alto de la senda. Sigue camino abajo y agénciate la Llave de Plata. Úsala en el cerrojo para bajar la barrera del Norte. Sáltala y ve en el ascensor hasta arriba del todo. Cruza las trampas de pinchos y llega a lo más alto de la cueva. Toma la Llave de Oro y regresa al punto de grabación.

Esta vez baja corriendo por el más bajo de los dos salientes. Elude los pinchos y usa la Llave en la cerradura de Oro. Corre deprisa hacia el puente que se ha formado y cruza el fuego. Corre bajo los pinchos y abre los cofres de la izquierda. Cruza el puente y atiza a los malos que hay allí. Ve a la izquierda y ataca a los guardas que salen del pasadizo secreto. Ponte delante del pasadizo y salta a la isla de la lava. Toma las vidas extra del cofre. Pisa la placa del medio. Vuelve al saliente principal y ve a la derecha.

Salta hasta el saliente que se ha despejado. Evita las llamas y llega a lo más alto. Recoge la Llave de Oro. Baja por el saliente. Esta vez ve a la izquierda, donde los cantos rodados se salen de la rampa. Aguarda a que la primera roca caiga por el borde y salta enseguida por las rampas. Elimina a los dos gnomos del otro lado. Usa la Llave de Oro para activar el puente y crúzalo con rapidez.

PARENTELA DIABÓLICA

Déjate caer por el saliente al Sur. Quédate entre las dos bolas de pinchos y mata al diablillo que sale de la lava. Una vez suprimido, aparecerá un cofre y el camino hacia delante quedará toatalmente despejado frente a ti. Pasa corriendo las bolas hacia el otro lado del foso de lava. Usa shurikens para destruir al segundo diablillo que aparece en el foso y saldrá otro cofre. Ve al Sur bajando por el camino.

Ve a la izquierda por la pasarela estrecha sorteando otro grupo de bolas oscilantes. Activa el interruptor de la siguiente plataforma. Vuelve a la derecha. Encamínate al segundo foso de lava. Cruza el camino recién formado para llegar a la isla principal. En esta sección unos minivolcanes entrarán en erupción, así que no te quedes quieto. Corre al Norte y ve luego al Este, al borde de la lava. Espera a que baje la segunda piedra antes de que ambas desaparezcan bajo el magma.

Activa el punto de grabación y mata a los gnomos que te importunan. Corre por la izquierda al borde del precipicio. Aquí habrá más plataformas inestables que superar.

MAGMA

Salta a la plataforma del medio y aguarda a que llegue al saliente de encima. Ve a la derecha subiendo la rampa. Llégate al túnel de gas de arriba. Dispara al muro del túnel y corre al medio. Activa el interruptor que hay allí y vuelve a las plataformas flotantes. Cruza hasta el saliente izquierdo y ponte en la plataforma flotante central de la izquierda. Sube en ella de nuevo hasta arriba y repite lo que hiciste en la última zona para activar el segundo interruptor.

Vuelve una vez más a las plataformas flotantes y ve a la izquierda. Baja las escaleras y cárgate a los guardas. Ve a la derecha y salta a la plataforma cuadrada. Esquiva las manos que intentan prender al ninja y ve con ella a la caverna de enfrente.

Activa el punto de grabación y mata a los guardas. Ve a la derecha, a lo más alto del saliente. Brinca hasta el puente que brilla a la derecha, luego al del medio y por último al de la izquierda, antes de que se desvanezcan. Ya al otro lado, ocúpate de los ninjas y dirígete al siguiente grupo de puentes brillantes. Usa el mismo método para cruzar este vacío, pero espera a que los puentes hayan desaparecido antes de saltar.

SENDAS

Ve al centro de las cuatro sendas. Sube por la de la derecha superior y cruza la puerta. Al aparecer, ve a la izquierda y sube al ascensor. Cruza los pinchos de la cima y sigue adelante hasta hallar una Llave de Oro. Regresa a la puerta cerrada y ve a la derecha. Sube al ascensor. Cruza las púas de la cima y anda para llegar a la puerta abierta; atraviésala. Pasa corriendo la cámara gaseosa y baja por el camino. Ahora el ninja debería estar de nuevo en el centro de las cuatro sendas.

Toma el camino inferior de la derecha. Derriba a los hombres de allí y hazte con la Llave de Plata del cofre. Vuelve al centro de las cuatro veredas. Sube corriendo por el camino izquierdo superior. Esquiva los pinchos y abre el cofre. Destraba el interruptor con la Llave de Plata.

Regresa al centro de las cuatro sendas y sigue el pasadizo que se ha descubierto. Cruza el foso ardiente y abre la puerta del final.

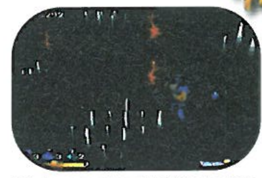
EL SEÑOR DE LA GUERRA

Al saltar el ninja por el puente se encuentra cara a cara con el malvado señor de la guerra. Manténte lejos y castígale con shurikens. Él intentará rodar hacia ti y hacerte caer al foso. No pares de dar vueltas a su alrededor y de disparar. No te acerques a él o te dejará guapo con su espada.

EL AMO DE LOS DEMONIOS

Para ser un jefe, este tío es bastante facilón. Se mueve más lento que un caracol y de vez en cuando dispara bolas de fuego rastreadoras en tu dirección. Manténlo lejos y tírale shurikens con rapidez.

Una vez derrotado, el Japón clásico quedará libre para que los restantes señores de la guerra sigan luchando durante seis siglos más, hasta que Tokugawa Leyasu unifique Japón en 1603 y se convierta en shogun. Y colorín colorado…



De la pared saldrá fuego que irá a parar a los pinchos. Sáltalo cuando esté bajo.



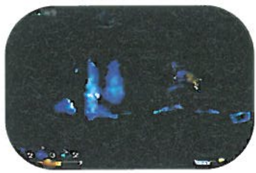
Nada le gustaría más a este señor de la guerra que darte un empujoncito a la lava.



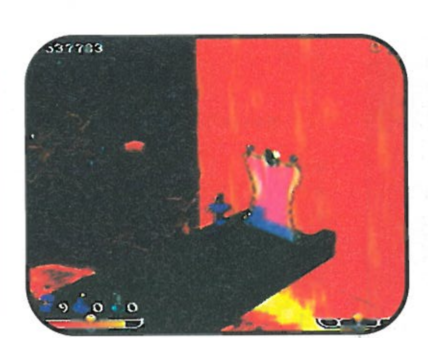
Los volcanes se activarán al azar alrededor del ninja. Empieza a correr cuando se dé el caso.



Tú mantén al demonio a la distancia de tu brazo y no te dará mucho la lata.



El túnel se volverá a llenar de gas enseguida. Corre hasta el final antes de que esto suceda.







LIBRO DE RUTA

Editor: Acclaim
Distribuidor: New Software Center
Precio: 8.990 pesetas

WWF WARZONE

2ª PARTE

En esta segunda y última entrega de la **guía completa** de ***WWF Warzone*** te enseñamos a asestar más de **700 golpes** con los luchadores más grasientos, peludos e inmundos que haya visto jamás tu **PlayStation**. ¡Duro con ellos!



GOLDUST

Origen: Hollywood, California
Altura: 2,01 m
Peso: 117 kg
Personalidad: Tramposo

Atributos: Fuerza, Dureza, Velocidad, Recuperación, Carisma

AMBOS DE PIE

⇨, ⇨, × o ⇦, ⇦, ×	Latigazo (contra las cuerdas)
⇩, ⇧, ● o ⇧, ⇩, ●	Súplex vertical
⇨, ⇦, ● o ⇦, ⇨, ●	Abdominal
⇨, ⇩, ● o ⇦, ⇩, ●	Costalazo
⇨, ⇩, ■ o ⇦, ⇩, ■	DDT
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲	Bomba retuercetripas
⇩, ⇩, ■	Golpe a las caderas
⇩, ⇩, ▲	Brazo japonés
⇩, ⇧, ■ o ⇧, ⇩, ■	Romperrodillas
⇨, ⇩, ▲ o ⇦, ⇩, ▲	Rompecuellos
⇨, ⇧, ▲ o ⇦, ⇧, ▲	Caída samoana
⇨, ⇧, ■ o ⇦, ⇧, ■	DDT a un brazo
⇩, ⇧, ▲ o ⇧, ⇩, ▲	Durmiente
⇨, ⇧, ● o ⇦, ⇧, ●	Plis-plás
⇩, ▲ o ⇧, ▲	Uppercut europeo
⇨, ▲ o ⇦, ▲	Puñetazo
⇨, ■ o ⇦, ■	Patada
▲	Bofetada
■	Rodilla (de cerca) o patada rápida
●	Nudito

DE PIE SOBRE EL RIVAL

⇩, ■	Pisotón doble
▲	Caída y puño
■	Caída y patada
●	Pinchazo

DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL EN EL SUELO

⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Retorcer brazo
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲	Presa trasera
⇩, ⇧, ▲ o ⇧, ⇩, ▲	Muñón
⇩, ■	Pisotón doble
▲	Caída y puño
●	Levantar tirando de la cabeza

DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL EN EL SUELO

⇨, ⇧, ⇦, ■ o ⇦, ⇧, ⇨, ■	Cabezazo a la ingle
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Caída y codazo a la ingle
⇨, ⇦, ■ o ⇦, ⇨, ■	Rodillazo a la pierna
⇩, ⇧, ■ o ⇧, ⇩, ■	Retorcer los pies
⇩, ■	Pisotón doble
▲	Caída y puño

TORNIQUETE ARRIBA, RIVAL ABAJO

⇧, ⇧, ▲ + ■	Voltereta
■ + ×	Caída y golpe con el trasero
▲ + ●	Caída y puño
▲	Caída y rodillazo

TORNIQUETE ARRIBA, RIVAL DE PIE

⇨, ⇧, ● + × o ⇦, ⇧, ● + ×	Juego de hombro
■ + ×	Golpe de antebrazo
▲ + ●	Trasero volador
▲	Codo biónico

EN FORCEJEO

⇨, ⇩, ■ o ⇦, ⇩, ■	A por el cerebro
⇨, ⇧, ▲ o ⇦, ⇧, ▲	Bulldog
⇩, ⇧, ● o ⇧, ⇩, ●	Maza
⇨, ■ o ⇦, ■	DDT
⇨, ▲ o ⇦, ▲	Súplex vertical
⇨, ● o ⇦, ●	Caída samoana
■	Golpe a la cadera
▲	Caída atómica
●	Caída atómica inversa
×	Latigazo (contra las cuerdas)

DETRÁS DEL RIVAL

⇨, ⇩, ⇩, ● + × o ⇦, ⇩, ⇩, ● + ×	Caída de telón (Final)
⇦, ⇨, ⇩, ●	DDT inverso
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Caída atómica
▲	Abdominal

OPONENTE ARRINCONADO

⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Superplex
⇨, ⇨, ● o ⇦, ⇦, ●	Superplex de cuerda superior
■	Patada al rincón
▲	Caída y golpe con el pecho
●	Codazos repetidos

DE PIE, RIVAL CORRIENDO

⇧, ▲	Caída de espaldas
■	Caída y patada
▲	Tendedero
●	Supercostalazo

EN CARRERA

■	Caída y patada en carrera
▲	Tendedero volador
●	Uppercut desde las rodillas

DE PIE, RIVAL EN TORNIQUETE ARRIBA

▲	Puñetazo
●	Quitarse al rival de encima

TRIPLE H

Origen: Greenwich, Connecticut
Altura: 1,95 m
Peso: 111 kg
Personalidad: Tramposo

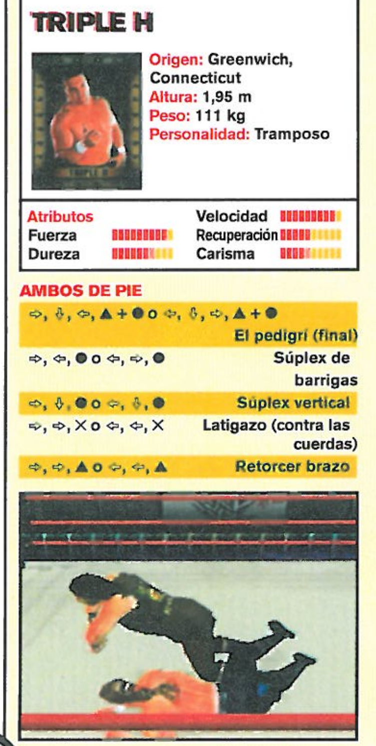
Atributos: Fuerza, Dureza, Velocidad, Recuperación, Carisma

AMBOS DE PIE

⇨, ⇩, ⇦, ▲ + ● o ⇦, ⇩, ⇨, ▲ + ●	El pedigrí (final)
⇨, ⇦, ● o ⇦, ⇨, ●	Súplex de barrigas
⇨, ⇩, ● o ⇦, ⇩, ●	Súplex vertical
⇨, ⇨, × o ⇦, ⇦, ×	Latigazo (contra las cuerdas)
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Retorcer brazo
⇨, ⇩, ▲ o ⇦, ⇩, ▲	Tendedero
⇨, ⇩, ■ o ⇦, ⇩, ■	DDT
⇩, ⇩, ■	Tirar del dedo del pie
⇧, ⇧, ▲	Presa martillo
⇩, ⇩, ▲	Brazo japonés
⇨, ⇧, ■ o ⇦, ⇧, ■	Romperrodillas
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Rodillazo a la cara
⇨, ⇧, ▲ o ⇦, ⇧, ▲	Rompecuellos
⇨, ⇧, ● o ⇦, ⇧, ●	Súplex del pescado
⇨, ⇨, ● o ⇦, ⇦, ●	Durmiente
⇩, ▲ o ⇧, ▲	Antebrazo interio
⇨, ▲ o ⇦, ▲	Puñetazo
⇩, ■ o ⇧, ■	Patada
▲	Puñetazo salvaje
■	Patada rápida
●	Nudito

DE PIE SOBRE EL RIVAL

⇩, ■	Adiós cabeza
▲	Caída y puño
■	Caída y patada
●	Pinchazo





DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL EN EL SUELO

⇨, ⇩, ⇦, ▲ o ⇦, ⇩, ⇨, ▲	Ahogar
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Retorcer brazo
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲	Presa trasera
⇩, ⇧, ▲ o ⇧, ⇩, ▲	Rodillazo a la espalda
⇩, ■	Adiós cabeza
▲	Caída y puño
●	Levantar tirando de la cabeza

DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL EN EL SUELO

⇨, ⇧, ⇨, ■ o ⇦, ⇧, ⇦, ■	Presa en la pierna "nº 4"
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Retorcer pies
⇨, ⇦, ■ o ⇦, ⇨, ■	Medio cangrejo
⇩, ⇧, ■ o ⇧, ⇩, ■	Especial Texas
⇩, ■	Adiós cabeza
▲	Caída y puño

TORNIQUETE ARRIBA, RIVAL ABAJO

⇧, ⇧, ▲ + ■	Voltereta
■ + ×	Pisotón doble
▲ + ●	Caída y codazo
▲	Caída y rodillazo

TORNIQUETE ARRIBA, RIVAL DE PIE

⇧, ⇨, ● + × o ⇧, ⇦, ● + ×	Presa con cuerpo cruzado
■ + ×	Tendedero con salto
▲ + ●	Juego de hombro
▲	Mango de hacha

EN FORCEJEO

⇨, ⇩, ■ o ⇦, ⇧, ■	Súplex de barrigas
⇩, ⇧, ▲ o ⇧, ⇩, ▲	Súplex de gancho doble
⇨, ⇧, ● o ⇦, ⇧, ●	Bomba
⇨, ■ o ⇦, ■	Súplex del pescado
⇨, ▲ o ⇦, ▲	Bomba retuercetripas
⇨, ● o ⇦, ●	Súplex "aurora boreal"
■	Presa martillo
▲	Rompecuellos
●	Rompehombros
×	Latigazo (contra las cuerdas)

DETRÁS DEL RIVAL

⇨, ⇧, ⇧, ● o ⇦, ⇧, ⇧, ●	Rompedor de cuello y hombro
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Caída atómica
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Porazo de la mancha
▲	Abrazo de cobra

RIVAL ARRINCONADO

⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Súplex de barrigas
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Súplex de gancho doble en cuerda superior
⇨, ⇨, ● o ⇦, ⇦, ●	Superplex de cuerda superior
■	Ahogar con la bota
▲	Hachazo al pecho
●	Embestida con el hombro

DE PIE, RIVAL CORRIENDO

⇧, ●	Supercostalazo
■	Tirar del dedo del pie
▲	Caída de espaldas
●	Tendedero

EN CARRERA

■	Caída y patada en carrera
▲ o ●	Tendedero en carrera

DE PIE, RIVAL EN TORNIQUETE ARRIBA

▲	Puñetazo
●	Quitarse al rival de encima







MANKIND



Origen: Nuevo México
Altura: 1,89 m
Peso: 130 kg
Personalidad: Tramposo

Atributos: Fuerza, Dureza, Velocidad, Recuperación, Carisma

AMBOS DE PIE

⇨, ⇦, ⇧, ●+×	Pinza mandíbula (final)
⇨, ⇨, × o ⇦, ⇦, ×	Latigazo (contra la cuerdas)
⇨, ⇧, ● o ⇦, ⇧, ●	Costalazo
⇩, ⇩, ▲ o ⇧, ⇧, ▲	Tendedero
⇩, ⇩, ● o ⇧, ⇧, ●	Abrazo de cobra
⇨, ⇩, ■ o ⇦, ⇩, ■	DDT
⇨, ⇦, ● o ⇦, ⇨, ●	Rompespaldas frontal (péndulo)
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲	Bomba retuercetripas
⇩, ⇧, ■ o ⇧, ⇩, ■	Golpe a la cadera
⇨, ⇩, ● o ⇦, ⇩, ●	Romperrodillas
⇩, ⇩, ■ o ⇧, ⇧, ■	Tirón de la pierna
⇨, ⇩, ▲ o ⇦, ⇩, ▲	Rompecuellos
⇨, ⇧, ▲ o ⇦, ⇧, ▲	Caída samoana
⇩, ⇧, ● o ⇧, ⇩, ●	Súplex de barrigas lateral
⇨, ⇧, ■ o ⇦, ⇧, ■	DDT a un solo brazo
⇩, ▲ o ⇧, ▲	Noqueado
⇨, ■ o ⇦, ■	Patada
▲	Puñetazo
■	Patada rápida
●	Nudito



DE PIE SOBRE EL RIVAL

⇩, ■	Caída y rodillazo
▲	Caída y codazo
■	Caída y patada
●	Pinchazo

DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL EN EL SUELO

⇨, ⇦, ⇧, ●+×	Pinza mandíbula (final)
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Retorcer brazo
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲	Rodillazo a la espalda
⇩, ⇧, ▲ o ⇧, ⇩, ▲	Quitapenas
⇩, ■	Caída y rodillazo
▲	Caída y codazo
●	Levantar tirando de la cabeza

DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL EN EL SUELO

⇨, ⇦, ⇧, ■ o ⇦, ⇨, ⇧, ■	Llave de la muerte india
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Caída y codazo a la pierna
⇨, ⇦, ■ o ⇦, ⇨, ■	Viñedo
⇩, ⇧, ■ o ⇧, ⇩, ■	Cabezazo a la ingle
⇩, ■	Caída y rodillazo
▲	Caída y codazo

TORNIQUETE ARRIBA, RIVAL ABAJO

⇧, ⇧, ▲+■	Voltereta
▲+●	Splash
▲	Caída y codazo

TORNIQUETE ARRIBA, RIVAL DE PIE

⇧, ⇧, ●+×	Golpe de antebrazo
■+×	Codo biónico
▲+●	Tendedero con salto
▲	Mango de hacha

EN FORCEJEO

⇨, ⇦, ● o ⇦, ⇨, ●	Pinza mandíbula (final)
⇨, ⇦, ■ o ⇦, ⇨, ■	A por el cerebro
⇨, ⇩, ▲ o ⇦, ⇩, ▲	Bomba
⇨, ⇩, ● o ⇦, ⇧, ●	Maza
⇨, ■ o ⇦, ■	Caída samoana
⇨, ▲ o ⇦, ▲	Caída atómica inversa
⇨, ● o ⇦, ●	Súplex vertical
■	Golpe a la cadera
▲	DDT
●	Súplex de barrigas lateral
×	Latigazo (contra las cuerdas)

DETRÁS DEL RIVAL

⇨, ⇦, ⇧, ● o ⇦, ⇨, ⇧, ●	Costalazo de lado
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Ala de pollo
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲	DDT inverso
▲	Retorcer nervio

RIVAL ACORALADO

⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	DDT especial
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Árbol de dolor
⇨, ⇨, ● o ⇦, ⇦, ●	Superplex de cuerda
■	Patada al rincón
▲	Golpes de antebrazo
●	Embestida con el hombro



DE PIE, RIVAL CORRIENDO

⇧, ●	Supercostalazo
■	Tirar del dedo del pie
▲	Caída de espaldas
●	Tirón del brazo

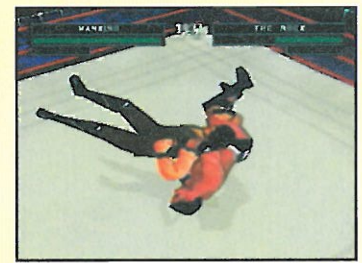
EN CARRERA

■	Rompecuellos
▲	Tendedero en carrera
●	Llave de dos piernas con puñetazos

DE PIE, RIVAL EN TORNIQUETE ARRIBA

▲	Puñetazo
●	Sacarse al rival de encima





THE ROCK



Origen: Pacífico Sur
Altura: 1,98 m
Peso: 124 kg
Personalidad: Tramposo

Atributos: Fuerza, Dureza, Velocidad, Recuperación, Carisma

AMBOS DE PIE

⇨, ⇨, ⇧, ▲+● o ⇦, ⇦, ⇧, ▲+●	Trasero de piedra (final)
⇨, ⇦, ⇧, ■ o ⇦, ⇨, ⇧, ■	Huracán
⇨, ⇦, ⇧, ▲ o ⇦, ⇨, ⇧, ▲	Huracán de Maivia
⇨, ⇧, ● o ⇦, ⇧, ●	Súplex de barrigas
⇨, ⇨, × o ⇦, ⇦, ×	Latigazo (contra las cuerdas)
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲	Triturado de primera
⇧, ⇧, ▲	Tirón del brazo
⇩, ⇩, ■	Tirar del dedo del pie
⇨, ⇨, ● o ⇦, ⇦, ●	Presa en la cabeza
⇩, ⇩, ▲	Brazo japonés
⇨, ⇧, ▲ o ⇦, ⇧, ▲	Caída samoana
⇨, ⇩, ■ o ⇦, ⇩, ■	Súplex de barrigas lateral
⇩, ⇩, ● o ⇧, ⇧, ●	Tendedero de brazo corto
⇨, ⇩, ▲ o ⇦, ⇩, ▲	Rompehombros
⇩, ⇧, ▲ o ⇧, ⇩, ▲	A por la columna
⇨, ▲ o ⇦, ▲	Puñetazo "discus"
⇧, ■	Caída y patada de pie
▲	Puñetazo
■	Salto y patada de pie
●	Nudito

DE PIE SOBRE EL RIVAL

⇩, ■	Adiós cabeza
▲	Caída y puño
■	Caída y patada
●	Pinchazo

DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL EN EL SUELO

⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Retorcer brazo
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲	Presa inversa
⇩, ⇧, ▲ o ⇧, ⇩, ▲	Tijereta de brazo coto
⇩, ■	Adiós cabeza
▲	Caída y puño
●	Levantar tirando de la cabeza

DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL EN EL SUELO

⇩, ⇧, ⇩, ■ o ⇧, ⇩, ⇧, ■	STF
⇨, ⇦, ■ o ⇦, ⇨, ■	Caída y rodillazo a la pierna
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Retorcer los pies
⇩, ⇧, ■ o ⇧, ⇩, ■	STF inverso
⇩, ■	Adiós cabeza
▲	Caída y puño

TORNIQUETE ARRIBA, RIVAL ABAJO

⇨, ⇨, ▲+■ o ⇦, ⇦, ▲+■	Salto de la rana
■+×	Caída y rodillazo
▲+●	Caída y puño
▲	Caída y codazo

TORNIQUETE ARRIBA, RIVAL DE PIE

⇧, ⇨, ●+× o ⇧, ⇦, ●+×	Presa de cuerpo cruzado
■+×	Tendedero con salto
▲+●	Juego de hombro
▲	Caída y patada

EN FORCEJEO

⇨, ⇩, ■ o ⇦, ⇩, ■	Súplex de gancho doble
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲	A por el cerebro
⇩, ⇧, ● o ⇧, ⇩, ●	Maza
⇨, ■ o ⇦, ■	Súplex de barrigas lateral
⇨, ▲ o ⇦, ▲	Caída atómica inversa
⇨, ● o ⇦, ●	Contra el bordillo
■	Tirón del brazo
▲	Rompehombros
●	DDT
×	Latigazo (contra las cuerdas)

DETRÁS QUE EL RIVAL

⇨, ⇧, ⇦, ● o ⇦, ⇧, ⇨, ●	Súplex barriga contra espalda
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Porrazo de la mancha
⇨, ⇨, ● o ⇦, ⇦, ●	Rueda de la victoria
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	DDT inverso
▲	Ala de pollo

RIVAL ARRINCONADO

⇨, ⇦, ⇧, ■ o ⇦, ⇨, ⇧, ■	Huracán de cuerda superior
⇨, ⇧, ⇦, ▲ o ⇦, ⇧, ⇨, ▲	Superplex de cuerda superior
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Tijereta "cabeza voladora"
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	DDT especial
⇨, ⇨, ● o ⇦, ⇦, ●	Súplex de barrigas
■	Ahogar con la bota
▲	Subir y aporrear
●	Sablazo

DE PIE RIVAL CORRIENDO

⇧, ■	Huracán
■	Caída y patada de pie
▲	Caída de espaldas
●	Supercostalazo

EN CARRERA

▲+●	Huracán en carrera
■	Caída y patada en carrera
▲	Tendedero volador
●	Crucifijo

DE PIE, RIVAL EN TORNIQUETE ARRIBA

▲	Puñetazo
●	Quitarse al rival de encima



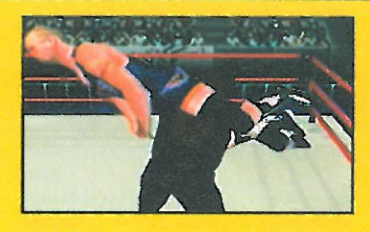
'THE BLACK HART' OWEN HART

Origen: Calgary, Alberta. Canadá
Altura: 1,55 m
Peso: 103 kg
Personalidad: Tramposo

Atributos			
Fuerza		Velocidad	
Dureza		Recuperación	
		Carisma	

AMBOS DE PIE

⇨, ⇦, ⇧, ■ o ⇦, ⇨, ⇧, ■	Huracán
⇨, ⇨, ● o ⇦, ⇦, ●	Súplex de barrigas
⇨, ⇨, × o ⇦, ⇦, ×	Latigazo (contra las cuerdas)
⇨, ⇩, ▲ o ⇦, ⇩, ▲	Abdominal
⇧, ⇧, ▲	Tirón del brazo
⇩, ⇩, ●	Súplex de gancho doble
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Tijereta "cabeza voladora"
⇩, ⇩, ■	Tirar del dedo del pie
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲	Bomba retuercetripas
⇩, ⇩, ▲	Brazo japonés
⇧, ⇧, ●	Súplex del pescado
⇨, ⇧, ▲ o ⇦, ⇧, ▲	Súplex de barrigas lateral



⇨, ⇧, ● o ⇦, ⇧, ●	Paquetito
⇨, ⇩, ■ o ⇦, ⇩, ■	Plis-plás
⇩, ▲ o ⇧, ▲	Antebrazo interior
⇨, ▲ o ⇦, ▲	Puñetazo
⇩, ■ o ⇧, ■	Caída y patada de pie
▲	Puñetazo salvaje
■	Patada
●	Nudito

DE PIE SOBRE EL RIVAL

⇩, ■	Adiós a la cabeza
⇩, ▲	Splash
▲	Codazo
■	Pisotón
●	Pinchazo

DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL EN EL SUELO

⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Retorcer el brazo
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲	Presa trasera de barbilla
⇩, ⇧, ▲ o ⇧, ⇩, ▲	Presa en la pierna
⇩, ■	Adiós cabeza
⇩, ▲	Splash
▲	Caída y codazo
■	Pisotón
●	Levantar tirando de la cabeza

DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL EN EN EL SUELO

⇨, ⇨, ⇧, ■+× o ⇦, ⇦, ⇧, ■+×	Tirado certero (final)



⇨, ⇦, ⇧, ■ o ⇦, ⇨, ⇧, ■	Llave de la muerte india
⇧, ⇦, ⇧, ■ o ⇧, ⇨, ⇧, ■	STF inverso
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Tabla de surf
⇨, ⇦, ■ o ⇦, ⇨, ■	Viñedo
⇩, ⇧, ■ o ⇧, ⇩, ■	Espoleta partepiernas
⇩, ■	Adiós cabeza
⇩, ▲	Splash
▲	Caída y codazo
■	Pisotón

TORNIQUETE ARRIBA RIVAL ABAJO

× Mantener (mirando a otro lado)	Catarata
⇧, ⇧, ■+●	Presa "estrella fugaz"
■+×	Voltereta y salto
▲+●	Salto de la rana
▲	Kamikaze

TORNIQUETE ARRIBA, RIVAL DE PIE

⇨, ⇨, ■+● o ⇦, ⇦, ■+●	Patada de talón
▲+■+●	Sacudida "atardecer"
■+×	Huracán
▲+●	Caída y misil
▲	Golpe de antebrazo

EN FORCEJEO

⇨, ⇩, ■ o ⇦, ⇧, ■	Súplex de barrigas
⇩, ⇧, ▲ o ⇧, ⇩, ▲	Maza
⇩, ⇧, ● o ⇧, ⇩, ●	Súplex de gancho doble
⇨, ■ o ⇦, ■	Bomba retuercetripas
⇨, ▲ o ⇦, ▲	Caída samoana
⇨, ● o ⇦, ●	Súplex vertical
■	Tirón al brazo
▲	Rompecuellos
●	Súplex de barrigas lateral
×	Latigazo (contra las cuerdas)

DETRÁS DEL RIVAL

⇨, ⇨, ⇧, ● o ⇦, ⇦, ⇧, ●	Súplex alemán
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Caída atómica
⇨, ⇨, ● o ⇦, ⇦, ●	Rueda de la victoia
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Súplex barriga contra espalda
▲	Ala de pollo

RIVAL ACORRALADO

⇧, ⇦, ⇩, ▲ o ⇧, ⇨, ⇩, ▲	Superplex
⇨, ⇦, ⇧, ■ o ⇦, ⇨, ⇧, ■	Huracán al rincón
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Tijereta "cabeza voladora"
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Sacudida de mono
⇨, ⇨, ● o ⇦, ⇦, ●	DDT especial
■	Patada a las costillas
▲	Subir y aporrear
●	Sablazo

DE PIE RIVAL CORRIENDO

⇧, ■	Huracán
■	Caída y patada de pie
▲	Caída de espaldas
●	Súplex de barrigas en carrera

EN CARRERA

■+×	Huracán en carrera
■	Patada de talón giratoria
▲	Tendedero volador
●	Antebrazo volador

DE PIE, RIVAL TONIQUETE ARRIBA

▲	Puñetazo
●	Quitarse al rival de encima

THE UNDERTAKER



Origen: Death Valley
Altura: 1,86 m
Peso: 148 kg
Personalidad: Ídolo de los *fans*

Atributos			
Fuerza		Velocidad	
Dureza		Recuperación	
		Carisma	

AMBOS DE PIE

⇩, ⇩, ⇩, ▲+●	Maza lápida (al ponerse en pie)
⇨, ⇩, ● o ⇦, ⇩, ●	Súplex de barrigas
⇨, ⇦, ■ o ⇦, ⇨, ■	Súplex vertical
⇨, ⇨, × o ⇦, ⇦, ×	Latigazo (contra las cuerdas)
⇨, ⇨, ● o ⇦, ⇦, ●	Triturado de primera
⇩, ⇩, ▲	Ahogar
⇨, ⇩, ■ o ⇦, ⇩, ■	DDT
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲	Bomba retuercetripas
⇨, ⇩, ▲ o ⇦, ⇩, ▲	Rompedor de cuello y hombro
⇨, ⇦, ● o ⇦, ⇨, ●	Súplex de barrigas lateral
⇨, ⇧, ● o ⇦, ⇧, ●	Tendedero de brazo coto
⇨, ⇧, ■ o ⇦, ⇧, ■	DDT a un solo brazo
⇨, ⇧, ▲ o ⇦, ⇧, ▲	Plis-plás
⇩, ⇧, ●	Golpe a la garganta
⇩, ▲ o ⇧, ▲	Ahogar
⇨, ▲ o ⇦, ▲	Noqueado
⇨, ■ o ⇦, ■	Patada
▲	Empujón a la garganta
■	Patada rápida
●	Nudito



DE PIE SOBRE EL RIVAL

⇩, ■	Caída y rodillazo
▲	Caída y codazo
■	Caída y patada
●	Pinchazo

DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL EN EL SUELO

⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Retorcer brazo
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲	Crujecabezas
⇩, ⇧, ▲ o ⇧, ⇩, ▲	Quitapenas
⇩, ■	Caída y rodillazo
▲	Caída y codazo
●	Levantar tirando de la cabeza

DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL EN EL SUELO

⇨, ⇦, ⇨, ■ o ⇦, ⇨, ⇦, ■	Presa en la pierna
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Caída y codazo en la pierna
⇨, ⇦, ■ o ⇦, ⇨, ■	Medio cangrejo
⇩, ⇧, ■ o ⇧, ⇩, ■	Tabla de surf
⇩, ■	Caída y rodillazo
▲	Caída y codazo

TORNIQUETE ARRIBA, RIVAL ABAJO

⇨, ⇦, ■+● o ⇦, ⇨, ■+●	Codazo
■+×	Pisotón doble
▲+●	Salto de la rana
▲	Caída y puño

TORNIQUETE ARRIBA RIVAL DE PIE

⇨, ⇦, ■+● o ⇦, ⇨, ■+●	Golpe de antebrazo
■+×	Mango de hacha
▲+●	Tendedero con salto
▲	Caída y patada

EN FORCEJEO

⇩, ⇧, ● o ⇧, ⇩, ●	Lápida, Maza (a partir de nudito)
⇨, ⇩, ■ o ⇦, ⇩, ■	Súplex vertical
⇨, ⇧, ▲ o ⇦, ⇧, ▲	Súplex de barrigas
⇨, ⇦, ● o ⇦, ⇨, ●	Ahogar
⇨, ■ o ⇦, ■	Súplex "aurora boreal"
⇨, ▲ o ⇦, ▲	DDT
⇨, ● o ⇦, ●	Bomba retuercetripas
■	Rompespaldas
▲	Caída atómica
●	Contra el bordillo
×	Latigazo (contra las cuerdas)

DETRÁS DEL RIVAL

⇨, ⇨, ⇧, ● o ⇦, ⇦, ⇧, ●	Costalazo de lado
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	DDT inverso
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	DDT inverso
▲	Rompedor de cuello y hombro

RIVAL ARRINCONADO

⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Guillotina
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Súplex de barrigas
⇨, ⇨, ● o ⇦, ⇦, ●	Súplex de gancho doble en cuerda superior
■	Ahogar con la bota
▲	Subir y aporrear

DE PIE, RIVAL CORRIENDO

⇨, ● o ⇦, ●	A por la columna
■	Bota en la cara
▲	Tendedero
●	Supercostalazo

EN CARRERA

▲	Tendedero volador
●	Rompecuellos

DE PIE RIVAL TORNIQUETE ARRIBA

▲	Puñetazo
●	Quitarse al rival de encima



AHMED JOHNSON



Origen: Pearl River, Mississippi
Altura: 1,89 m
Peso: 138 kg
Personalidad: Ídolo de los *fans*

Atributos
Fuerza
Dureza
Velocidad
Recuperación
Carisma

AMBOS DE PIE

⇨, ⇦, ⇧, ■+× o ⇦, ⇨, ⇧, ■+×	Zambullida de Pearl River (final)
⇨, ⇨, ⇧, ▲ o ⇦, ⇦, ⇧, ▲	Ahogar
⇨, ⇦, ● o ⇦, ⇨, ●	Súplex de barrigas
⇨, ⇨, × o ⇦, ⇦, ×	Latigazo (contra las cuerdas)
⇩, ⇧, ▲ o ⇧, ⇩, ▲	Abrazo de oso
⇨, ⇩, ▲ o ⇦, ⇩, ▲	Costalazo
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲	Bomba retuercetripas
⇧, ⇧, ■	Golpe a la cadera
⇨, ⇧, ■ o ⇦, ⇧, ■	Romperrodillas
⇩, ⇩, ▲ o ⇧, ⇧, ▲	Tendedero de brazocorto
⇨, ⇩, ■ o ⇦, ⇩, ■	Contra el bordillo
⇨, ⇩, ● o ⇦, ⇩, ●	Plis-plás
⇩, ⇧, ■ o ⇧, ⇩, ■	A por la columna
⇨, ⇧, ● o ⇦, ⇧, ●	Potro de tortura
⇨, ▲ o ⇦, ▲	Puñetazo "discus"
⇩, ▲ o ⇧, ▲	Antebrazo interior
⇩, ■ o ⇧, ■	Salto y patada de pie
▲	Puñetazo
■	Patada
●	Nudito

DE PIE SOBRE EL RIVAL

⇩, ■	Caída y rodillazo
⇩, ▲	Splash
▲	Mango de hacha
■	Pisotón (se puede triplicar)
●	Pinchazo

DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL EN EL SUELO

⇨, ⇦, ⇨, ■ o ⇦, ⇨, ⇦, ■	Presa de pierna
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Retorcer brazo
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲	Crujecabezas
⇩, ⇧, ▲ o ⇧, ⇩, ▲	Caída y rodillazo
⇩, ■	Caída y rodillazo
⇩, ▲	Splash
▲	Mango de hacha
■	Pisotón
●	Levantar tirando de la cabeza

DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL EN EL SUELO

⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Rodillazo en la pierna
⇨, ⇦, ■ o ⇦, ⇨, ■	Viñedo
⇩, ⇧, ■ o ⇧, ⇩, ■	Espoleta partepiernas
⇩, ■	Caída y rodillazo
⇩, ▲	Splash
▲	Mango de hacha
■	Pisotón

TORNIQUETE ARRIBA, RIVAL ABAJO

⇨, ⇦, ▲+■ o ⇦, ⇨, ▲+■	Kamikaze
■+×	Pisotón doble
▲+●	Codazo
▲	Caída y puño

TORNIQUETE ARRIBA, RIVAL DE PIE

⇨, ⇧, ●+× o ⇦, ⇧, ●+×	Juego de hombro
■+×	Golpe de antebrazo
▲+●	Tendedero con salto
▲	Codo biónico

EN FORCEJEO

⇨, ⇧, ■ o ⇦, ⇧, ■	Costalazo de lado
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲	A por el cerebro
⇨, ⇩, ● o ⇦, ⇩, ●	Bomba
⇨, ■ o ⇦, ■	Caída samoana
⇨, ▲ o ⇦, ▲	Bulldog
⇨, ● o ⇦, ●	Súplex de barrigas
■	Rompespaldas
▲	Caída atómica
●	Bomba retuercetripas
×	Latigazo (contra las cuerdas)

DETRÁS DEL RIVAL

⇨, ⇨, ● o ⇦, ⇦, ●	Porrazo de la mancha
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Costalazo de lado
▲	Barrido ruso

RIVAL ACORRALADO

⇨, ⇨, ■ or ⇦, ⇦, ■	Guillotina
■	Ahogar con la bota
▲	Hachazo a la mano
●	Embestida con hombro

DE PIE, RIVAL CORRIENDO

⇨, ● o ⇦, ●	A por la columna
■	Contra el bordillo
▲	Caída de espaldas
●	Supercostalazo

EN CARRERA

■	Juego de hombro volador
▲	Llave de dos piernas con puñetazos
●	Tendedero en carrera

DE PIE, RIVAL EN TORNIQUETE ARRIBA

▲	Puñetazo
●	Quitarse al rival de encima





BRET 'HITMAN' HART

Origen: Calgary, Alberta. Canadá
Altura: 1,83 m
Peso: 106 kg
Personalidad: Tramposo

Atributos
Fuerza
Dureza
Velocidad
Recuperación
Carisma

AMBOS DE PIE

⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Súplex de barrigas
⇩, ⇧, ▲ o ⇧, ⇩, ▲	Súplex vertical
⇨, ⇨, × o ⇦, ⇦, ×	Latigazo (contra las cuerdas)
⇨, ⇩, ● o ⇦, ⇩, ●	Costalazo
⇨, ⇧, ■ o ⇦, ⇧, ■	Tendedero
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Crucifijo
⇩, ⇩, ■	Coche de bomberos
⇩, ⇩, ▲	Tirar del dedo del pie
⇧, ⇧, ■	Golpe a la cadera
⇨, ⇦, ● o ⇦, ⇨, ●	Romperrodillas
⇨, ⇩, ■ o ⇦, ⇩, ■	Tirón del brazo
⇨, ⇧, ▲ o ⇦, ⇧, ▲	Caída samoana
⇩, ⇩, ●	Paquetito
⇩, ⇧, ● o ⇧, ⇩, ●	A por la columna
⇨, ▲ o ⇦, ▲	Antebrazo interior
⇩, ▲ o ⇧, ▲	Noqueador
⇧, ■	Caída y patada

DE PIE SOBRE EL RIVAL

⇩, ■	Caída y rodillazo
⇩, ▲	Codazo
▲	Caída y puño
■	Caída y pierna
●	Pinchazo



DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL EN EL SUELO

⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Presa en la pierna
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲	Presa trasera en la barbilla
⇩, ⇧, ▲ o ⇧, ⇩, ▲	Tijeras de brazo corto
⇩, ■	Caída y rodillazo
⇩, ▲	Codazo
▲	Caída y puño
●	Levantar tirando de la cabeza

DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL

⇨, ⇨, ⇧, ■+× o ⇦, ⇦, ⇧, ■+×	Tirado certero (final)
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Caída y codazo en la pierna
⇨, ⇦, ■ o ⇦, ⇨, ■	Medio cangrejo
⇩, ⇧, ■ o ⇧, ⇩, ■	Cabezazo a la ingle
⇩, ■	Caída y rodillazo
⇩, ▲	Codazo
▲	Caída y puño

TORNIQUETE ARRIBA, RIVAL ABAJO

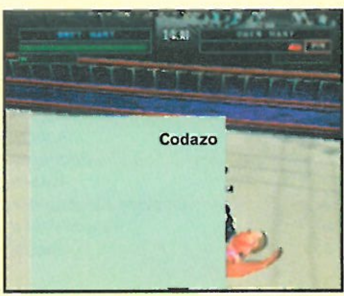
⇨, ⇦, ▲+■ o ⇦, ⇨, ▲+■	Kamikaze
■+×	Caída y codazo
▲+●	Codazo
▲	Caída y rodillazo

TORNIQUETE ARRIBA, RIVAL DE PIE

⇧, ⇨, ●+× o ⇧, ⇦, ●+×	Presa de cuerpo cruzado
■+×	Codo biónico
▲+●	Sacudida "atardecer"
▲	Caída y patada

EN FORCEJEO

⇨, ⇦, ■ o ⇦, ⇨, ■	Caída samoana
⇨, ⇩, ▲ o ⇦, ⇧, ▲	Maza
⇨, ⇨, ● o ⇦, ⇦, ●	Rompespaldas lateral (péndulo)
⇨, ■ o ⇦, ■	Rompecuellos
⇨, ▲ o ⇦, ▲	Caída atómica inversa
⇨, ● o ⇦, ●	Súplex "aurora boreal"


Codazo

■	Golpe a la cadera
▲	Presa de muñecas
●	Caída atómica
×	Latigazo (contra las cuerdas)

DETRÁS DEL RIVAL

⇨, ⇨, ⇧, ● o ⇦, ⇦, ⇧, ●	Súplex alemán
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Barrido ruso
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Caída atómica
▲	Ala de pollo

RIVAL ACORALADO

⇨, ⇦, ⇨, ■ o ⇦, ⇨, ⇦, ■	Superplex de cuerda superior
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Sacudida de mono
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	DDT especial
⇨, ⇨, ● o ⇦, ⇦, ●	Súplex de barrigas
■	Golpes de antebrazo
▲	Subir y aporrear

DE PIE RIVAL CORRIENDO

⇩, ●	Supercostalazo
■	Caída y patada
▲	Tirar del dedo del pie
●	Caída de espaldas

EN CARRERA

⇩, ● o ⇧, ●	Rompecuellos
▲+●	Crucifijo
■	Caída y patada en carrera
▲	Ataque de Hart (tendedero en caída)
●	Rompecuellos

DE PIE, RIVAL TORNIQUETE ARRIBA

▲	Puñetazo
●	Quitarse al rival de encima



KEN SHAMROCK

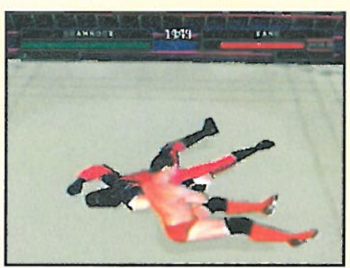


Origen: Sacramento, California
Altura: 1,86 m
Peso: 106 kg
Personalidad: Ídolo de los *fans*

Atributos			
Fuerza	▮▮▮▮▮▮	Velocidad	▮▮▮▮▮▮▮
Dureza	▮▮▮▮▮▮	Recuperación	▮▮▮▮▮
		Carisma	▮▮▮▮

AMBOS DE PIE

⇨, ⇦, ⇧, ■ o ⇦, ⇨, ⇧, ■	Huracán
⇨, ⇨, × o ⇦, ⇦, ×	Latigazo (contra las cuerdas)
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲	Triturado de primera
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Retorcer brazo
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Crucifijo
⇩, ⇩, ▲	Brazo japonés
⇨, ⇩, ■ o ⇦, ⇩, ■	Romperrodillas
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Tirón de la pierna
⇨, ⇩, ▲ o ⇦, ⇩, ▲	Quitapenas inverso
⇨, ⇧, ▲ o ⇦, ⇧, ▲	Caída samoana
⇧, ⇧, ▲	Tendedero de brazo corto



⇨, ⇩, ● o ⇦, ⇩, ●	Contra el bordillo
⇨, ⇧, ■ o ⇦, ⇧, ■	DDT a un solo brazo
⇩, ⇧, ● o ⇧, ⇩, ●	Paquetito
⇨, ⇨, ● o ⇦, ⇦, ●	Rompecuellos
⇩, ▲ o ⇧, ▲	Puñetazo "discus"
⇨, ▲ o ⇦, ▲	Antebrazo
⇧, ■	Caída y patada de pie
▲	Puñetazo salvaje
■	Patada a los muslos
●	Nudito

DE PIE SOBRE EL RIVAL

⇩, ■	Adiós cabeza
⇩, ▲	Catarata de pie
▲	Caída y codazo
■	Pisotón
●	Pinchazo

DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL

⇨, ⇧, ⇩, ▲ o ⇦, ⇧, ⇩, ▲	Quitapenas
⇧, ⇨, ⇧, ▲ o ⇧, ⇦, ⇧, ▲	Palanca Fuji de brazo
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Presa en la pierna
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲	Presa trasera de barbilla
⇧, ⇧, ▲ o ⇧, ⇩, ▲	Tijereta de brazo corto
⇩, ■	Adiós cabeza
⇩, ▲	Catarata de pie
▲	Caída y codazo
■	Pisotón
●	Pinchazo

DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL EN EL SUELO

⇨, ⇨, ⇧, ■+● o ⇦, ⇦, ⇧, ■+●	Presa de tobillo (final)
⇨, ⇧, ⇦, ■	Palanca Fuji inversa de pierna
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Viñedo
⇨, ⇦, ■ o ⇦, ⇨, ■	Especial Texas
⇩, ⇧, ■ o ⇧, ⇩, ■	STF
⇩, ■	Adiós cabeza



⇩, ▲	Catarata de pie
▲	Caída y codazo
■	Pisotón

TORNIQUETE ARRIBA, RIVAL ABAJO

⇨, ⇨, ▲+■ o ⇦, ⇦, ▲+■	Salto de la rana
× mirando a otro lado	Presa de la catarata
■+×	Pisotón doble
▲+●	Kamikaze
▲	Caída y codazo

TORNIQUETE ARRIBA, RIVAL DE PIE

⇨, ⇧, ■+● o ⇦, ⇧, ■+●	Huracán
■+×	Presa de cuerpo cruzado
▲+●	Juego de hombro
▲	Caída y patada

EN FORCEJEO

⇨, ⇧, ■ o ⇦, ⇧, ■	Súplex de barrigas
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲	Súplex de gancho doble
⇨, ⇩, ● o ⇦, ⇩, ●	Súplex lateral
⇨, ■ o ⇦, ■	Súplex "aurora boreal"
⇨, ▲ o ⇦, ▲	Bomba retuercetripas
⇨, ● o ⇦, ●	Súplex vertical
■	Golpe a la cadera
▲	Presa de muñecas
●	Contra el bordillo
×	Latigazo (contra las cuerdas)



DETRÁS DEL RIVAL

⇨, ⇧, ⇦, ● o ⇦, ⇧, ⇨, ●	Súplex barriga contra espalda
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Porrazo de la mancha
⇨, ⇨, ● o ⇦, ⇦, ●	Rueda de la victoria
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	DDT inverso
▲	Barrido ruso

RIVAL ARRINCONADO

⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Tijereta "cabeza voladora"
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Huracán
⇨, ⇨, ● o ⇦, ⇦, ●	Superplex
■	Hachazo al pecho
▲	Subir y aporrear
●	Embestida de hombro

DE PIE, RIVAL CORRIENDO

⇧, ■	Huracán
■	Tirar del dedo del pie
▲	Tendedero
●	Súplex de barrigas en carrera

EN CARRERA

▲+●	Huracán en carrera
■	Llave de dos piernas con puñetazos
▲	Tendedero en carrera
●	Quitarse de encima al rival

DE PIE, RIVAL TORNIQUETE ARRIBA

▲	Puñetazo
●	Quitarse al rival de encima

KANE



Origen: Desconocido
Altura: 2,13 m
Peso: 147 kg
Personalidad: Tramposo

Atributos			
Fuerza	▮▮▮▮▮▮▮▮	Velocidad	▮▮▮▮
Dureza	▮▮▮▮▮▮▮▮	Recuperación	▮▮▮▮▮▮
		Carisma	▮▮▮▮

AMBOS DE PIE

⇩, ⇩, ⇩, ▲+●	Maza lápida (final) (al ponerse en pie)
⇨, ⇩, ● o ⇦, ⇩, ●	Súplex de barrigas
⇨, ⇦, ■ o ⇦, ⇨, ■	Súplex vertical
⇨, ⇨, × o ⇦, ⇦, ×	Latigazo (contra las cuerdas)
⇨, ⇨, ● o ⇦, ⇦, ●	Triturador de primera
⇩, ⇩, ▲	Ahogar
⇨, ⇩, ■ o ⇦, ⇩, ■	DDT
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲	Bomba retuercetripas
⇨, ⇩, ▲ o ⇦, ⇩, ▲	Rompedor de cuello y hombro
⇨, ⇨, ● o ⇦, ⇦, ●	Súplex de barrigas lateral

⇨, ⇧, ● o ⇦, ⇧, ●	Tendedero de brazo corto
⇨, ⇧, ■ o ⇦, ⇧, ■	DDT a un solo brazo
⇨, ⇧, ▲ o ⇦, ⇧, ▲	Plis-plás
⇩, ⇧, ●	Golpe a la garganta
⇩, ▲ o ⇧, ▲	Ahogar
⇨, ▲ o ⇦, ▲	Noqueado
⇨, ■ o ⇦, ■	Patada
▲	Empujón a la garganta
■	Patada rápida
●	Nudito

DE PIE SOBRE EL RIVAL

⇩, ■	Caída y rodillazo
▲	Caída y codazo
■	Caída y patada
●	Pinchazo

DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL EN EL SUELO

⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Retorcer brazo
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲	Crujecabezas
⇩, ⇧, ▲ o ⇧, ⇩, ▲	Quitapenas
⇩, ■	Caída y rodillazo
▲	Caída y codazo
●	Levantar tirando de la cabeza

DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL EN EL SUELO

⇨, ⇦, ⇨, ■ o ⇦, ⇨, ⇦, ■	Presa en la pierna

⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Caída y rodillazo en la pierna
⇨, ⇦, ■ o ⇦, ⇨, ■	Medio cangrejo
⇩, ⇧, ■ o ⇧, ⇩, ■	Tabla de surf
⇩, ■	Caída y rodillazo
▲	Caída y codazo

TORNIQUETE ARRIBA, RIVAL ABAJO

⇨, ⇦, ■+● o ⇦, ⇨, ■+●	Codazo
■+×	Pisotón doble
▲+●	Salto de la rana
▲	Caída y puño

TORNIQUETE ARRIBA, RIVAL DE PIE

⇨, ⇦, ■+● o ⇦, ⇨, ■+●	Golpe de antebrazo
■+×	Mango de hacha
▲+●	Tendedero con salto
▲	Caída y patada

EN FORCEJEO

⇩, ⇧, ● o ⇧, ⇩, ●	Maza lápida (final) (al ponerse en pie)
⇨, ⇩, ■ o ⇦, ⇩, ■	Súplex vertical
⇨, ⇧, ▲ o ⇦, ⇧, ▲	Súplex de barrigas
⇨, ⇨, ● o ⇦, ⇦, ●	Ahogar
⇨, ■ o ⇦, ■	Súplex "aurora boreal"
⇨, ▲ o ⇦, ▲	DDT
⇨, ● o ⇦, ●	Bomba retuercetripas
■	Rompespaldas

▲	Caída atómica
●	Contra el bordillo
×	Latigazo (contra las cuerdas)

DETRÁS DEL RIVAL

⇨, ⇨, ⇧, ● o ⇦, ⇦, ⇧, ●	Costalazo de lado
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	DDT inverso
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲	DDT inverso
▲	Rompedor de cuello y hombro

RIVAL ACORALADO

⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Guillotina
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Súplex de barrigas
⇨, ⇨, ● o ⇦, ⇦, ●	Súplex de gancho doble en cuerda superio
■	Ahogar con la bota
▲	Subir y aporrear

DE PIE, RIVAL CORRIENDO

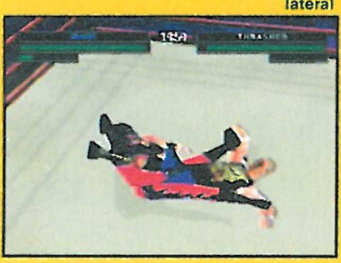
⇨, ● o ⇦, ●	A por la columna
■	Bota en la cara
▲	Tendedero
●	Supercostalazo

EN CARRERA

▲	Tendedero volador
●	Rompecuellos

DE PIE, RIVAL TORNIQUETE ARRIBA

▲	Puñetazo
●	Quitarse al rival de encima











HEAD BANGER THRASHER



Origen: Su propio infierno particular
Altura: 1,89 m
Peso: 111 kg
Personalidad: Ídolo de los *fans*

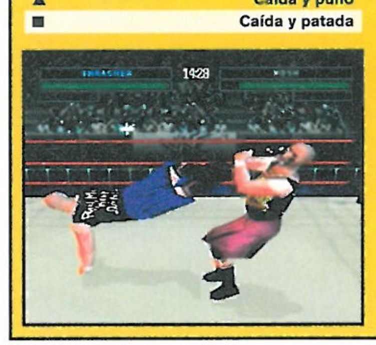
Atributos			
Fuerza		Velocidad	
Dureza		Recuperación	
		Carisma	

AMBOS DE PIE

⇨, ⇦, ⇧, ■ o ⇦, ⇨, ⇧, ■	Huracán
⇨, ⇨, × o ⇦, ⇦, ×	Latigazo (contra las cuerdas)
⇩, ⇧, ●	Súplex de barrigas
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲	Triturado de primera
⇨, ⇧, ▲ o ⇦, ⇧, ▲	Retorcer brazo
⇨, ⇧, ● o ⇦, ⇧, ●	Crucifijo
⇩, ⇩, ■	Tirar del dedo del pie
⇨, ⇦, ■ o ⇦, ⇨, ■	Coche de bomberos
⇨, ⇩, ▲ o ⇦, ⇩, ▲	Presa en la cabeza
⇩, ⇩, ▲	Brazo japonés
⇨, ⇩, ■ o ⇦, ⇩, ■	Quitapenas inverso
⇨, ⇩, ● o ⇦, ⇩, ●	Contra el bordillo
⇨, ⇧, ■ o ⇦, ⇧, ■	DDT a un solo brazo
⇨, ⇦, ● o ⇦, ⇨, ●	A por la columna
⇨, ▲ o ⇦, ▲	Antebrazo interior
⇩, ▲ o ⇧, ▲	Noqueador
⇧, ■	Caída y patada
▲	Puñetazo salvaje
■	Patada
●	Nudito

DE PIE SOBRE EL RIVAL

⇩, ▲	Catarata de pie
▲	Caída y puño
■	Caída y patada
●	Pinchazo



DE PIE, JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL EN EL SUELO

⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Retorcer brazo
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲	Presa en la pierna
⇩, ⇧, ▲ o ⇧, ⇩, ▲	Tijereta de brazo corto
⇩, ▲	Caída y rodillazo
▲	Caída y puño
■	Caída y patada
●	Levantar tirando de la cabeza

DE PIE, JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL EN EL SUELO

⇨, ⇩, ⇦, ■ o ⇦, ⇩, ⇨, ■	Cangrejo de Boston
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Codazo a la ingle
⇨, ⇦, ■ o ⇦, ⇨, ■	Presa de la muerte india
⇩, ⇧, ■ o ⇧, ⇩, ■	STF
⇩, ▲	Caída y rodillazo
▲	Caída y puño
■	Caída y patada

TORNIQUETE ARRIBA, RIVAL ABAJO

⇨, ⇧, ⇧, ▲ + ■ o ⇦, ⇧, ⇧, ▲ + ■	Caída y patada con voltereta
⇧, ⇧, ■ + ●	Presa "estrella fugaz"
■ + ×	Caída y patada
▲ + ●	Voltereta y salto
▲	Codazo

TORNIQUETE ARRIBA, RIVAL DE PIE

⇨, ⇧, ■ + ● o ⇦, ⇧, ■ + ●	Huracán
■ + ×	Presa de cuerpo cruzado
▲ + ●	Sacudida "atardecer"
▲	Mango de hacha

EN FORCEJEO

⇨, ⇩, ■ o ⇦, ⇩, ■	Súplex "aurora boreal"
⇨, ⇩, ▲ o ⇦, ⇧, ▲	Contra el bordillo
⇨, ⇩, ● o ⇦, ⇧, ●	A por el cerebro
⇨, ■ o ⇦, ■	Súplex del pescador
⇨, ▲ o ⇦, ▲	Costalazo de lado
⇨, ● o ⇦, ●	Caída samoana
■	Golpe a la cadera
▲	Rompecuellos
●	Caída atómica inversa
×	Latigazo (contra las cuerdas)

DETRÁS DEL RIVAL

⇨, ⇧, ⇦, ● o ⇦, ⇧, ⇨, ●	Súplex barriga contra espalda
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Rompedor de cuello y hombro
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	DDT inverso
⇨, ⇨, ● o ⇦, ⇦, ●	Costalazo de lado
▲	Barrido ruso

RIVAL ACORRALADO

⇨, ⇩, ⇨, ▲ o ⇦, ⇩, ⇦, ▲	Superplex
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Tijereta "cabeza voladora"
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Huracán
⇨, ⇨, ● o ⇦, ⇦, ●	DDT especial
▲	Hachazo al pecho
●	Sablazo

DE PIE, RIVAL CORRIENDO

⇧, ■	Huracán
■	Caída y patada de pie
▲	Supercostalazo
●	A por la columna

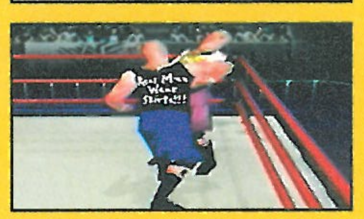
EN CARRERA

■	Antebrazo volador
▲	Tendedero volador
●	Rompecuellos

DE PIE, RIVAL TORNIQUETE ARRIBA

▲	Puñetazo
●	Quitarse al rival de encima





HEADBANGER MOSH

Origen: Su propio infierno particular
Altura: 1,83 m
Peso: 110 kg
Personalidad: Ídolo de los *fans*

Atributos			
Fuerza		Velocidad	
Dureza		Recuperación	
		Carisma	

AMBOS DE PIE

⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Súplex vertical
⇨, ⇨, × o ⇦, ⇦, ×	Latigazo (contra las cuerdas)
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲	Triturado de primera
⇧, ⇧, ▲	Tirón del brazo
⇨, ⇧, ● o ⇦, ⇧, ●	Crucifijo
⇨, ⇦, ● o ⇦, ⇨, ●	Súplex de gancho doble
⇨, ⇧, ■ o ⇦, ⇧, ■	Tijereta "cabeza voladora"
⇩, ⇩, ■	Tirar del dedo del pie
⇨, ⇧, ▲ o ⇦, ⇧, ▲	Bomba retuercetripas
⇧, ⇩, ●	Golpe a la cadera
⇩, ⇩, ▲	Brazo japonés
⇩, ⇧, ■ o ⇧, ⇩, ■	Rodillazo en la cara
⇨, ⇩, ● o ⇦, ⇩, ●	Romperrodillas
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Tirar de la pierna
⇩, ⇩, ● o ⇧, ⇧, ●	Rompecuellos
⇨, ⇩, ■ o ⇦, ⇩, ■	Quitapenas inverso
⇩, ▲ o ⇧, ▲	Caída y patada de pie
⇨, ▲ o ⇦, ▲	Puñetazo
⇧, ■	Caída y patada
▲	Puñetazo salvaje
■	Patada
●	Nudito



DE PIE SOBRE EL RIVAL

⇩, ■	Caída y rodillazo
⇩, ▲	Catarata de pie
▲	Caída y codazo
■	Pisotón
●	Pinchazo

DE PIE, JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL EN EL SUELO

⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Presa trasera de barbilla
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲	Presa de pierna
⇩, ⇧, ▲ o ⇧, ⇩, ▲	Quitapenas
⇩, ■	Caída y rodillazo
▲	Caída y codazo
■	Pisotón
●	Levantar tirando de la cabeza

DE PIE, JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL EN EL SUELO

⇨, ⇧, ⇩, ■ o ⇦, ⇧, ⇩, ■	Espoleta partepiernas
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Caída y codazo en la pierna
⇨, ⇦, ■ o ⇦, ⇨, ■	Viñedo
⇩, ⇧, ■ o ⇧, ⇩, ■	Codazo a la ingle
⇩, ■	Caída y rodillazo
▲	Caída y codazo
■	Pisotón

TORNIQUETE ARRIBA, RIVAL ABAJO

⇧, ⇧, ▲ + ■	Voltereta
■ + ×	Codazo
▲ + ●	Salto de la rana
▲	Kamikaze

TORNIQUETE ARRIBA, RIVAL DE PIE

⇨, ⇦, ⇧, ● + × o ⇦, ⇨, ⇧, ● + ×	Abismo (final)
⇨, ⇦, ■ + ● o ⇦, ⇨, ■ + ●	Huracán
× (Mirando a otro lado)	Catarata
■ + ×	Presa de cuerpo cruzado
▲ + ●	Juego de hombro
▲	Caída y patada

EN FORCEJEO

⇨, ⇧, ■ o ⇦, ⇧, ■	A por el cerebro
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲	Súplex de gancho doble
⇨, ⇩, ● o ⇦, ⇩, ●	Bomba
⇨, ■ o ⇦, ■	Contra el bordillo
⇨, ▲ o ⇦, ▲	Caída samoana
⇨, ● o ⇦, ●	Súplex vertical
■	Golpe a la cadera
▲	Rompedor de cuello y hombro
●	Latigazo (contra las cuerdas)
×	Bomba retuercetripas

DETRÁS DEL RIVAL

⇨, ⇨, ⇧, ● o ⇦, ⇦, ⇧, ●	Súplex alemán
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Porrazo de la mancha
⇨, ⇨, ● o ⇦, ⇦, ●	Rueda de la victoia
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	DDT inverso
▲	Rompedorde cuello y hombro

OPONENTE ARRINCONADO

⇨, ⇦, ⇩, ■ o ⇦, ⇨, ⇩, ■	Huracán
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Sacudida de mono
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Súplex de barrigas
⇨, ⇨, ● o ⇦, ⇦, ●	Súplex de cuerda superior
▲	Hachazo al pecho
●	Sablazo

DE PIE, RIVAL CORRIENDO

⇨, ▲ o ⇦, ▲	Contra el bordillo
■	Caída y patada
▲	Caída de espaldas
●	Supercostalazo

EN CARRERA

■	Rompecuellos
▲	Tendedero en carrera
●	Llave de dos piernas con puñetazos

DE PIE, RIVAL EN TORNIQUETE ARRIBA

▲	Puñetazo
●	Sacarse al rival de encima

DUDE LOVE



Origen: Consequences, Nuevo México
Altura: 1,89 m
Peso: 130 kg
Personalidad: Tramposo

Atributos			
Fuerza		Velocidad	
Dureza		Recuperación	
		Carisma	

AMBOS DE PIE

⇨, ⇦, ⇧, ● + ×	DDT con ambos brazos (final)
⇨, ⇨, × o ⇦, ⇦, ×	Latigazo (contra las cuerdas)
⇨, ⇧, ● o ⇦, ⇧, ●	Costalazo
⇩, ⇩, ▲ o ⇧, ⇧, ▲	Tendedero
⇩, ⇩, ● o ⇧, ⇧, ●	Abrazo de cobra
⇨, ⇩, ■ o ⇦, ⇩, ■	DDT
⇨, ⇦, ● o ⇦, ⇨, ●	Rompespaldas frontal (péndulo)
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲	Bomba retuercetripas
⇩, ⇧, ■ o ⇧, ⇩, ■	Golpe a la cadera
⇨, ⇩, ● o ⇦, ⇩, ●	Romperrodillas
⇩, ⇩, ■ o ⇧, ⇧, ■	Tirón de la pierna
⇨, ⇩, ▲ o ⇦, ⇩, ▲	Rompecuellos
⇨, ⇧, ▲ o ⇦, ⇧, ▲	Caída samoana
⇩, ⇧, ● o ⇧, ⇩, ●	Súplex de barrigas lateral
⇨, ⇧, ■ o ⇦, ⇧, ■	DDT a un solo brazo
⇩, ▲ o ⇧, ▲	Noqueador
⇨, ■ o ⇦, ■	Patada
▲	Puñetazo
■	Patada rápida
●	Nudito



DE PIE SOBRE EL RIVAL

⇩, ■	Caída y rodillazo
▲	Caída y codazo
■	Caída y patada
●	Pinchazo

DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL EN EL SUELO

⇨, ⇦, ⇧, ● + ×	Pinza mandíbula (final)
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Retorcer brazo
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲	Rodillazo a la espalda
⇩, ⇧, ▲ o ⇧, ⇩, ▲	Quitapenas
⇩, ■	Caída y rodillazo
▲	Caída y codazo
●	Levantar tirando de la cabeza

DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL EN EL SUELO

⇨, ⇦, ⇧, ■ o ⇦, ⇨, ⇧, ■	Presa de la muerte india
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Caída y codazo en la pierna
⇨, ⇦, ■ o ⇦, ⇨, ■	Viñedo
⇩, ⇧, ■ o ⇧, ⇩, ■	Cabezazo a la ingle
⇩, ■	Caída y rodillazo
▲	Caída y codazo



TORNIQUETE ARRIBA, RIVAL ABAJO

▲ + ■	Voltereta
▲ + ●	Splash
▲	Caída y codazo

TORNIQUETE ARRIBA, RIVAL DE PIE

⇧, ⇧, ● + ×	Golpe de antebrazo
■ + ×	Codo biónico
▲ + ●	Tendedero con salto
▲	Mango de hacha

EN FORCEJEO

⇨, ⇦, ● o ⇦, ⇨, ●	Pinza mandíbula (final)
⇨, ⇦, ■ o ⇦, ⇨, ■	A por el cerebro
⇨, ⇩, ▲ o ⇦, ⇩, ▲	Bomba
⇨, ⇩, ● o ⇦, ⇧, ●	Maza
⇨, ■ o ⇦, ■	Caída samoana
⇨, ▲ o ⇦, ▲	Caída atómica inversa
⇨, ● o ⇦, ●	Súplex vertical
■	Golpe a la cadera
▲	DDT
●	Súplex de barrigas lateral
×	Latigazo (contra las cuerdas)

DETRÁS DEL RIVAL

⇨, ⇨, ⇧, ● o ⇦, ⇦, ⇧, ●	Costalazo de lado
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Ala de pollo
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	DDT reverso
▲	Retorcer nervio

RIVAL ACORRALADO

⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	DDT especial
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Árbol del dolor
⇨, ⇨, ● o ⇦, ⇦, ●	Superplex de cuerda superior
■	Patada al rincón
▲	Golpes de antebrazo
●	Embestida de hombro

DE PIE, RIVAL CORRIENDO

⇧, ●	Supercostalazo
■	Tirar del dedo del pie
▲	Caída de espaldas
●	Tirón del brazo

EN CARRERA

■	Rompecuellos
▲	Tendedero en carrera
●	Llave de dos piernas con puñetazos

DE PIE, RIVAL EN TORNIQUETE ARRIBA

▲	Puñetazo
●	Sacarse al rival de encima





CACTUS JACK



Origen: Nuevo México
Altura: 1,89 m
Peso: 130 kg
Personalidad: Tramposo

Atributos			
Fuerza		Velocidad	
Dureza		Recuperación	
		Charisma	



AMBOS DE PIE

⇨, ⇦, ⇧, ● + ×	DDT con ambos brazos (final)
⇨, ⇨, × o ⇦, ⇦, ×	Latigazo (contra las cuerdas)
⇨, ⇧, ● o ⇦, ⇧, ●	Costalazo
⇩, ⇩, ▲ o ⇧, ⇧, ▲	Tendedero
⇩, ⇩, ● o ⇧, ⇧, ●	Abrazo de cobra
⇨, ⇩, ■ o ⇦, ⇩, ■	DDT
⇨, ⇦, ● o ⇦, ⇨, ●	Rompespaldas frontal (péndulo)
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲	Bomba retuercetripas
⇩, ⇧, ■ o ⇧, ⇩, ■	Golpe a la cadera
⇨, ⇩, ● o ⇦, ⇩, ●	Romperrodillas
⇩, ⇩, ■ o ⇧, ⇧, ■	Tirón de la pierna
⇨, ⇩, ▲ o ⇦, ⇩, ▲	Rompecuellos
⇨, ⇧, ▲ o ⇦, ⇧, ▲	Caída samoana
⇩, ⇧, ● o ⇧, ⇩, ●	Súplex de barrigas lateral
⇨, ⇧, ■ o ⇦, ⇧, ■	DDT a un solo brazo
⇩, ▲ o ⇧, ▲	Noqueador
⇨, ■ o ⇦, ■	Patada
▲	Puñetazo
■	Patada rápida
●	Nudito

DE PIE SOBRE EL RIVAL

⇩, ■	Caída y rodillazo
▲	Caída y codazo
■	Caída y patada
●	Pinchazo

DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL EN EL SUELO

⇨, ⇦, ⇧, ● + ×	Pinza mandíbula (final)
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Retorcer brazo
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲	Rodillazo a la espalda
⇩, ⇧, ▲ o ⇧, ⇩, ▲	Quitapenas
⇩, ■	Caída y rodillazo
▲	Caída y codazo
●	Levantar tirando de la cabeza

DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL EN EL SUELO

⇨, ⇦, ⇧, ■ o ⇦, ⇨, ⇧, ■	Presa de la muerte india
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Caída y codazo en la pierna
⇨, ⇦, ■ o ⇦, ⇨, ■	Viñedo
⇩, ⇧, ■ o ⇧, ⇩, ■	Cabezazo a la ingle
⇩, ■	Caída y rodillazo
▲	Caída y codazo

TORNIQUETE ARRIBA, RIVAL ABAJO

⇧, ⇧, ▲ + ■	Voltereta
▲ + ●	Splash
▲	Caída y codazo

TORNIQUETE ARRIBA, RIVAL DE PIE

⇧, ⇧, ● + ×	Golpe de antebrazo
■ + ×	Codo biónico
▲ + ●	Tendedero con salto
▲	Mango de hacha

EN FORCEJEO

⇨, ⇦, ● o ⇦, ⇨, ●	Pinza mandíbula (final)
⇨, ⇦, ■ o ⇦, ⇨, ■	A por el cerebro
⇨, ⇩, ▲ o ⇦, ⇩, ▲	Bomba
⇨, ⇩, ● o ⇦, ⇧, ●	Maza
⇨, ■ o ⇦, ■	Caída samoana
⇨, ▲ o ⇦, ▲	Caída atómica inversa
⇨, ● o ⇦, ●	Súplex vertical
■	Golpe a la cadera
▲	DDT
●	Súplex de barrigas lateral
×	Latigazo (contra las cuerdas)

DETRÁS DEL RIVAL

⇨, ⇨, ⇧, ● o ⇦, ⇦, ⇧, ●	Costalazo de lado
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Ala de pollo
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	DDT reverso
▲	Retorcer nervio

RIVAL ACORALADO

⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	DDT especial
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Árbol del dolor
⇨, ⇨, ● o ⇦, ⇦, ●	Superplex de cuerda superior
■	Patada al rincón
▲	Golpes de antebrazo
●	Embestida de hombro

DE PIE, RIVAL CORRIENDO

⇧, ●	Supercostalazo
■	Tirar del dedo del pie
▲	Caída de espaldas
●	Tirón del brazo

EN CARRERA

■	Rompecuellos
▲	Tendedero en carrera
●	Llave de dos piernas con puñetazos

DE PIE, RIVAL EN TORNIQUETE ARRIBA

▲	Puñetazo
●	Sacarse al rival de encima



WWF WARZONE

MOVIMIEMTOS DE CHEESEMEISTER

AMBOS DE PIE
⇨, ⇨, ⇧, ▲+● o ⇦, ⇦, ⇧, ▲+● Supercostalada en carrera
⇨, ⇦, ⇧, ■ o ⇦, ⇨, ⇧, ■ Huracán
⇨, ⇨, × o ⇦, ⇦, × Latigazo (contra las cuerdas)
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲ Tirón del brazo
⇨, ⇨, ● o ⇦, ⇦, ● Retorcer brazo
⇨, ⇩, ▲ o ⇦, ⇩, ▲ Costalazo
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■ Crucifijo
⇩, ⇩, ■ Tirar del dedo del pie
⇨, ⇩, ● o ⇦, ⇩, ● Coche de bomberos
⇨, ⇧, ■ o ⇦, ⇧, ■ Presa en la cabeza
⇧, ⇧, ▲ Golpe a la cadera
⇩, ⇩, ▲ Brazo japonés
⇩, ⇧, ● o ⇧, ⇩, ● Paquetito
⇨, ⇩, ■ o ⇦, ⇩, ■ A por la columna
⇨, ▲ o ⇦, ▲ Caída y patada de pie
⇧, ■ Uppercut europeo
⇩, ▲ o ⇧, ▲ Noqueador
⇨, ▲ o ⇦, ▲ Haymaker
■ Patada
▲ Puñetazo
■ Patada rápida
● Nudito

DE PIE SOBRE EL RIVAL
⇩, ■ Caída y rodillazo
⇩, ▲ Caída y codazo
▲ Caída y puño
■ Pisotón
● Pinchazo

DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL EN EL SUELO
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲ Presa en la pierna
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲ Quitapenas
⇩, ⇧, ▲ o ⇧, ⇩, ▲ Abrazo de camello
⇩, ■ Caída y rodillazo
⇩, ▲ Caída y codazo
▲ Caída y puño
■ Pisotón
● Levantar tirando de la cabeza

DE PIE, JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL EN EL SUELO
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■ Viñedo
⇨, ⇦, ■ o ⇦, ⇨, ■ Especial Texas
⇩, ⇧, ■ o ⇧, ⇩, ■ Cangrejo de Boston
⇩, ■ Caída y rodillazo
⇩, ▲ Caída y codazo
▲ Caída y puño
■ Pisotón

TORNIQUETE ARRIBA, RIVAL ABAJO
⇨, ⇨, ▲+■ o ⇦, ⇦, ▲+■ Salto de la rana
■+× Caída y rodilla con salto
▲+● Pisotón doble
▲ Caída y rodillazo con salto

TORNIQUETE ARRIBA, RIVAL DE PIE
⇨, ⇧, ▲+■ o ⇦, ⇧, ▲+■ Huracán
■+× Juego de hombro
▲ Caída y misil

EN FORCEJEO
⇨, ⇧, ● o ⇦, ⇩, ● Supercostalazo en carrera con pinchazo (final)
⇩, ⇨, ■ o ⇩, ⇦, ■ Súplex de barrigas
⇨, ⇧, ▲ o ⇦, ⇧, ▲ A por el cerebro
⇩, ⇧, ● Súplex vertical colgante
⇨, ■ o ⇦, ■ Súplex "aurora boreal"
⇨, ▲ o ⇦, ▲ Bomba retuercetripas
⇨, ● o ⇦, ● Súplex de barrigas lateral
■ Tirón de brazo
▲ Golpe a la cadera
● DDT
× Latigazo (contra las cuerdas)

DETRÁS DEL RIVAL
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■ Súplex barriga contra espalda
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲ Costalazo lateral
▲ Barrido ruso

RIVAL ACORRALADO
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■ DDT especial
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲ Súplex de barrigas
⇨, ⇨, ● o ⇦, ⇦, ● Superplex
■ Patada al rincón
▲ Hachazo al pecho
● Embestida con hombro

DE PIE RIVAL CORIENDO
■ Caída y patada de pie
▲ Tirar del dedo del pie
● Supercostalazo

EN CARRERA
■ Rompecuellos
▲ Tendedero en carrera
● Llave de dos piernas con puñetazos

DE PIE, RIVAL EN TONIQUETE ARRIBA
▲ Puñetazo
● Sacarse al rival de encima

MOVIMIENTOS DE PIT SCORPION

AMBOS DE PIE
⇦, ⇨, ⇧, ■ o ⇨, ⇦, ⇧, ■ Huracán
⇨, ⇨, × o ⇦, ⇦, × Latigazo (contra las cuerdas)
⇩, ⇧, ■ o ⇧, ⇩, ■ Coche de bomberos
⇨, ⇩, ■ o ⇦, ⇩, ■ Tirón de la pierna
⇨, ⇧, ▲ o ⇦, ⇧, ▲ Prensa en la cabeza
⇩, ⇧, ● o ⇧, ⇩, ● Paquetito
⇨, ⇩, ▲ o ⇦, ⇩, ▲ Plis-plás
⇩, ⇩, ■ Tirar del dedo del pie
⇨, ⇨, ■ Romperrodillas
⇨, ⇨, ● o ⇦, ⇦, ● Rompecuellos
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■ DDT
⇧, ⇧, ● Crucifijo
⇨, ⇧, ● o ⇦, ⇧, ● Costalazo
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲ Caída samoana
⇧, ■ Caída y patada
⇩, ▲ o ⇧, ▲ Uppercut europeo
⇨, ▲ o ⇦, ▲ Noqueado
■ Patada
▲ Puñetazo
■ Patada rápida
● Nudito

DE PIE SOBRE EL RIVAL
⇩, ■ Caída y rodillazo
⇩, ▲ Caída y codazo
▲ Caída y puño
■ Pisotón
● Pinchazo

DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL EN EL SUELO
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲ Retorcer brazo
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲ Presa trasera de barbilla
⇩, ⇧, ▲ o ⇧, ⇩, ▲ Tijereta de brazo corto
⇩, ■ Caída y rodillazo
⇩, ▲ Caída y codazo
▲ Caída y puño
■ Pisotón
● Levantar tirando de la cabeza

DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL EN EL SUELO
⇨, ⇨, ⇧, ■+× o ⇦, ⇦, ⇧, ■+× Llave de la muerte del escorpión (final)
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■ Rodillazo en la pierna
⇨, ⇦, ■ o ⇦, ⇨, ■ Medio cangrejo
⇩, ⇧, ■ o ⇧, ⇩, ■ Cabezazo a la ingle
⇩, ■ Caída y rodillazo
⇩, ▲ Caída y codazo
▲ Caída y puño
■ Pisotón

TONIQUETE ARRIBA, RIVAL ABAJO
■+× Caída y rodilla con salto
▲+● Salto de la rana
▲ Caída y puño con salto

TORNIQUETE ARRIBA, RIVAL DE PIE
■+× Caída y misil
▲+● Presa de cuerpo cruzado
▲ Codo biónico

EN FOCEJEO
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■ Súplex de barrigas lateral
⇨, ⇩, ▲ o ⇦, ⇩, ▲ Súplex de gancho doble
⇩, ⇧, ● o ⇧, ⇩, ● Maza
⇨, ■ o ⇦, ■ Caída atómica inversa
⇨, ▲ o ⇦, ▲ Rompecuellos
⇨, ● o ⇦, ● DDT
■ Golpe a la cadera
▲ Presa de muñecas
● Caída atómica
× Latigazo (contra las cuerdas)

DETRÁS DEL RIVAL
⇧, ⇧, ⇧, ● Caída motal del escorpión (DDT inverso)
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■ Porrazo de la mancha
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲ Costalazo de lado
▲ Caída atómica

RIVAL ACORRALADO
⇨, ⇨, ⇧, ● o ⇦, ⇦, ⇧, ● Punzón (Sablazo)
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■ DDT especial
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲ Sacudida de mono
⇨, ⇨, ● o ⇦, ⇦, ● Superplex de cuerda superior
■ Patada al rincón
▲ Golpes de antebrazo
● Embestida con hombro

DE PIE, RIVAL CORRIENDO
■ Caída y patada de pie
▲ Tirar del dedo del pie
● Costalazo

EN CARRERA
■ Rompecuellos
▲ Tendedero en carrera
● Llave de dos piernas con puñetazos

DE PIE, RIVAL EN TORNIQUETE ARRIBA
▲ Puñetazo
● Sacarse al rival de encima

MOVIMIENTOS DE COLOSSUS

AMBOS DE PIE
⇩, ⇧, ⇩, ▲+● o ⇧, ⇩, ⇧, ▲+● Ahogar (final)
⇨, ⇨, × o ⇦, ⇦, × Latigazo (contra las cuerdas)
⇩, ⇧, ● Golpe a la garganta
⇨, ⇧, ▲ o ⇦, ⇧, ▲ Bomba retuercetripas
⇧, ⇩, ● Tendedero de brazo corto
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲ Súplex de barrigas lateral
⇨, ⇨, ● o ⇦, ⇦, ● Rompecuellos
⇩, ⇧, ▲ o ⇧, ⇩, ▲ Costalazo
⇩, ⇩, ▲ Golpe a la cadera
⇨, ⇧, ■ o ⇦, ⇧, ■ Plis-plás
⇩, ⇩, ■ Tirón del brazo
⇧, ⇧, ■ Romperrodillas
⇧, ■ Caída y patada de pie
⇩, ▲ o ⇧, ▲ Uppercut europeo
⇨, ▲ o ⇦, ▲ Noqueado
■ Patada
▲ Puñetazo
■ Patada rápida
● Nudito

DE PIE SOBRE EL RIVAL
⇩, ■ Caída y rodillazo
⇩, ▲ Caída y codazo
▲ Caída y puño
■ Pisotón
● Pinchazo

DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL EN EL SUELO
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲ Retorcer brazo
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲ Presa trasera de barbilla
⇩, ⇧, ▲ o ⇧, ⇩, ▲ Crujecabezas
⇩, ■ Caída y rodillazo
⇩, ▲ Caída y codazo
▲ Caída y puño
■ Pisotón
● Levantar tirando de la cabeza

DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL EN EL SUELO
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■ Rodillazo en la pierna
⇨, ⇦, ■ o ⇦, ⇨, ■ Tabla de surf
⇩, ⇧, ■ o ⇧, ⇩, ■ Presa en la pierna
⇩, ■ Caída y rodillazo
⇩, ▲ Caída y codazo
▲ Caída y puño
■ Pisotón

TONIQUETE ARRIBA Y RIVAL ABAJO
■+× Caída y rodillazo
▲+● Salto de la rana
▲ Caída y puño con salto

TORNIQUETE ARRIBA, RIVAL DE PIE
■+× Mango de hacha
▲ Codo biónico

EN FORCEJEO
⇩, ⇧, ■ o ⇧, ⇩, ■ Súplex vertical
⇨, ⇧, ▲ o ⇦, ⇧, ▲ Maza
⇨, ⇩, ● o ⇦, ⇩, ● Bomba
⇨, ■ o ⇦, ■ Contra el bordillo
⇨, ▲ o ⇦, ▲ Bomba retuercetripas
⇨, ● o ⇦, ● Súplex de barrigas
■ Golpe a la cadera
▲ Caída atómica
● Rompespaldas
× Latigazo (contra las cuerdas)

DETRÁS DEL RIVAL
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■ DDT inverso
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲ Rompedor de cuello y hombro
▲ Caída atómica

RIVAL ACORRALADO
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■ Sablazo
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲ Súplex de barrigas
■ Ahogar con la bota
▲ Embestida con hombro

DE PIE, RIVAL CORIENDO
■ Caída y patada de pie
▲ Tirar del dedo del pie
● Supercostalazo

DE PIE, RIVAL EN TONIQUETE ARRIBA
▲ Puñetazo
● Sacarse al rival de encima

EN CARRERA
■ Rompecuellos
▲ Tendedero en carrera
● Llave de dos piernas con puñetazos

MOVIMIENTOS DE GIRO

AMBOS DE PIE
⇨, ⇦, ⇧, ▲+× o ⇦, ⇨, ⇧, ▲+× Potro de totura (final)
⇨, ⇨, × o ⇦, ⇦, × Latigazo (contra las cuerdas)
⇩, ⇧, ▲ o ⇧, ⇩, ▲ Abrazo de oso
⇨, ⇩, ■ o ⇦, ⇩, ■ Contra el bodillo
⇨, ⇧, ■ o ⇦, ⇧, ■ Romperrodillas
⇨, ⇧, ▲ o ⇦, ⇧, ▲ Bomba retuercetripas
⇨, ⇩, ● o ⇦, ⇩, ● Plis-plás
⇩, ⇩, ▲ DDT
⇩, ⇧, ■ Golpe a la cadera
⇨, ⇩, ▲ o ⇦, ⇩, ▲ Costalazo
⇨, ⇨, ● Rompecuellos
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲ Caída samoana
⇩, ⇩, ▲ o ⇧, ⇧, ▲ Tendedero de brazo coto
⇧, ■ Caída y patada
⇩, ▲ o ⇧, ▲ Uppercut europeo
⇨, ▲ o ⇦, ▲ Noqueado
■ Patada
▲ Puñetazo
■ Patada rápida
● Nudito

DE PIE SOBRE EL RIVAL
⇩, ■ Caída y rodillazo
⇩, ▲ Caída y codazo
▲ Caída y puño
■ Pisotón
● Pinchazo

DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL EN EL SUELO
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲ Presa trasera de barbilla
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲ Presa en la pierna
⇩, ⇧, ▲ o ⇧, ⇩, ▲ Crujecabezas
⇩, ■ Caída y rodillazo
⇩, ▲ Caída y codazo
▲ Caída y puño
■ Pisotón
● Levantar tirando de la cabeza

DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL EN EL SUELO
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■ Espoleta partepiernas
■ Caída y codazo a la pierna
⇩, ⇧, ■ o ⇧, ⇩, ■ Medio cangrejo
⇩, ■ Caída y rodillazo
⇩, ▲ Caída y codazo
▲ Caída y puño
■ Pisotón

TORNIQUETE ARRIBA, RIVAL ABAJO
■+× Caída y rodillazo con salto
▲+● Salto de la rana
▲ Caída y codazo con salto

TORNIQUETE ARRIBA, RIVAL DE PIE
■+× Juego de hombro
▲+● Mango de hacha
▲ Tendedero volador

EN FORCEJEO
⇩, ⇧, ■ o ⇧, ⇩, ■ A por el cerebro
⇨, ⇧, ▲ o ⇦, ⇧, ▲ Maza
⇨, ⇨, ● o ⇦, ⇦, ● Bomba
⇨, ■ o ⇦, ■ Caída samoana
⇨, ▲ o ⇦, ▲ Bulldog
⇨, ● o ⇦, ● DDT
■ Tirón del brazo
▲ Golpe a la cadera
● Rompespaldas
× Latigazo (contra las cuerdas)

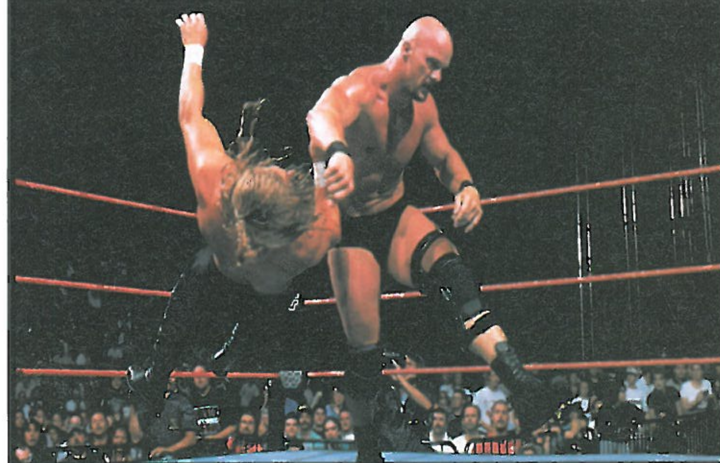
DETRÁS DEL RIVAL
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■ Costalazo de lado
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲ Súplex de barrigas
▲ Porrazo de la mancha

RIVAL ACORRALADO
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■ Guillotina
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲ DDT especial
⇨, ⇨, ● o ⇦, ⇦, ● Súplex de barrigas
■ Ahogar con la bota
▲ Subir y aporear
● Hachazo a la mano

DE PIE RIVAL CORRIENDO
■ Caída y patada de pie
▲ Tirar del dedo del pie
● Supercostalazo

EN CARRERA
■ Rompecuellos
▲ Tendedero en carrera
● Llave de dos piernas con puñetazos

DE PIE, RIVAL EN TORNIQUETE ARRIBA
▲ Puñetazo
● Sacarse al rival de encima



Periféricos psx

mandos tarjetas de memoria joypads pistolas volantes altavoces cables

ANALOG STATION SHOCK 2

Fabricante:	Guillemot
Distribuidor:	Guillemot
Precio:	4.290 pesetas

Comencemos por lo más obvio: el Shock^2 tiene un aspecto y un tacto diferente al de los demás controladores. Esto se debe a que Guillemot ha tomado el material superresistente y antideslizante que Sony utiliza en los "champiñones" de su mando Dual Shock y lo ha utilizado para recubrir todo el controlador. Este material se denomina kevlar y, entre otras cosas, también se emplea para fabricar trajes de astronauta.

El resultado de esta apuesta es espléndido: el tacto del Shock^2 es suave y agradable, pero firme, y ni siquiera los sudores fríos que puedan provocar tres horas seguidas de *Resident Evil 2* conseguirán que este mando resbale de tus manos. Los botones, por otro lado, han sobrevivido intactos a las largas horas de prueba a las que hemos sometido al Shock^2, aunque su tacto (de plástico normal) no es nada del otro jueves.

El pad direccional es una pieza de plástico de forma circular que tiene marcados los movimientos diagonales. A pesar de que sería deseable que estas teclas digitales de dirección tuviesen un toque más seco, funciona correctamente.

Al igual que la carcasa del mando, los controles analógicos del Shock^2 están recubiertos de kevlar y tienen una textura antideslizante que facilita su uso continuado. Proporcionan un grado de control muy preciso y han mantenido el tipo durante las largas horas que se han pasado dando bandazos de un lado a otro en nuestras manos.

Por medio de un botón etiquetado como "Mode" se puede cambiar entre tres modos de funcionamiento distintos: Dual Shock, control digital convencional y emulación Negcon; esta última opción no significa que le puedas retorcer el pescuezo al Shock^2 como si fuese un Negcon, sino que este movimiento se emula a través de los sticks analógicos. Además, el Shock^2 tiene un botón de turbo e indicadores luminosos que muestran el modo de funcionamiento elegido.

Lo más impresionante de este artilugio está en su sistema Dual Shock. La diferencia entre las distintas intensidades de vibración que producen los dos motores del Shock^2 está muy bien matizada y resulta mucho más fácil de distinguir que en los modelos Dual Shock de Sony. Es muy diferente el ronroneo que genera el Shock^2 cuando te estás pasando de revoluciones en *TOCA 2* que el terremoto que tienes entre manos cuando te pegas un guarrazo contra una valla. De hecho, lo mejor del Shock^2 es que vibra tanto que llega a ser molesto sostenerlo entre las manos; entre este mando y el modelo Dual Shock de Sony hay tanta diferencia como entre una maquinilla depiladora y la motosierra de La matanza de Texas III.

Por si todo esto fuera poco, el Shock^2 es unas 500 pesetas más barato, o sea que... tú mismo.

Es tan preciso como el de Dual Shock de Sony, vibra mucho más y es más barato.



TARJETA DE MEMORIA DE 8 BLOQUES

Fabricante:	Desconocido
Distribuidor:	Varios
Precio:	3.990 pesetas

No sólo de CDs, joypads y ganchitos vive el jugador de PlayStation; también hay que guardar las partidas cuando sale el sol después de toda una noche pegando tiros en *Resident Evil 2*. Para ser un producto de primerísima necesidad en el planeta PlayStation, las tarjetas de memoria oficiales son bastante caras y tienen una capacidad de almacenamiento bastante roñica.

Por poco más de lo que cuestan las tarjetas oficiales de Sony puedes comprar una de 8 bloques como ésta que nos ha llegado de la cadena de establecimientos I-Man, cuya capacidad total es de 120 posiciones de memoria. Esta tarjeta emplea compresión, por lo que tiene los mismos inconvenientes que la de 24 bloques que analizamos en este mismo número de la revista. En este caso, además, se añade otro problema: el sistema de selección de bloque es un poco más engorroso. Hay que pulsar un botoncito que viene en la tarjeta para pasar de un bloque a otro en la pantalla de tarjeta de memoria que aparece al poner en marcha la consola sin CD. No es un obstáculo insuperable, pero sí dificulta un poco su utilización.

Aunque siempre es más seguro emplear memoria sin compresión —las tarjetas de este tipo no salen mucho más caras—, una tarjeta de 8 bloques como ésta puede resultar muy útil si te acostumbras a tratarla con delicadeza.



Cuidadito conmigo, que soy muy sensible...



DOUBLE SHOCK

Fabricante:	Desconocido
Distribuidor:	Varios
Precio:	3.500 pesetas

Este joypad no tiene más ambición que ser transparente e intentar ser igual de bueno que los mandos Dual Shock normales y corrientes. Como puedes ver en la foto, el primero de estos objetivos está cumplido; en cuanto al segundo, se ha quedado a mitad de camino.

La mayoría de las vibraciones que genera el Double Shock se reducen a meros cosquilleos entre los que no se distingue mucha diferencia de intensidad; eso sí: los motores se ven a través de la carcasa transparente, que por otra parte resulta muy resbaladiza. En los sticks analógicos se percibe una menor calidad que en el resto del aparato: son extremadamente escurridizos, van muy sueltos y no producen la impresión de ser demasiado precisos, aunque hay que decir que no han fallado durante las pruebas que hemos realizado.

Por el contrario, el pad digital es bastante sólido y funciona muy bien, y el tacto de los botones resulta bastante seco. Los botones frontales, en cambio, son más endebles y uno de ellos incluso se ha encallado en una ocasión durante las pruebas, cosa que nunca nos ha sucedido con los controladores de buena calidad. Si acostumbras a tratar a tu pad como a un hijo y, sobre todo, si prefieres ver cómo giran los motores a sentir sus vibraciones, por 3.500 pesetas —un precio muy razonable— puedes comprarte este controlador distribuido por I-Man en color neutro, negro, verde, rojo o azul.





Vibra menos que otros mandos Dual Shock, pero te deja ver cómo giran los motores.

TIME PISTOL

Fabricante:	Desconocido
Distribuidor:	I-Man
Precio:	4.500 pesetas

Esta pistola es prácticamente idéntica a la Scorpion que analizamos en el número 2 de PLANETSTATION; sólo se diferencia en el sello comercial, algún pequeño detalle (como el nombre escrito en el cañón en relieve, que en ésta es "Panther" en lugar de "Scorpion") y el precio: ésta cuesta unas 1.500 pesetas menos que la Scorpion, que viene con un cable RGB incluido por 5.995 pesetas (y no 7.990, como publicamos el mes pasado). Sin embargo, el cable no es estrictamente necesario, por lo que puede valer la pena ahorrarse el billete y medio que cuesta.

En todo lo demás, esta pistola es exactamente igual a la de Blaze: el plástico de la culata es de imitación de madera, tiene la misma precisión que la Scorpion y vibra igual que ella. Además, el modelo distribuido por I-Man dispone de conector jack para pedal en la culata, un complemento cuyo precio estimado será de aproximadamente 2.000 pesetas (su comercialización no está prevista hasta el mes que viene).

Se trata, pues, de una compra excelente a un precio inmejorable para jugar durante horas con *Die Hard Trilogy* o ***Point Blank***; una sola advertencia: antes de adquirir esta pistola, comprueba que tu televisor no sea de 100 Hz, ya que ningún modelo de pistola funciona con ellos.



La hermanita gemela de la pistola Scorpion.

PUNTUACIÓN:

TARJETA DE 4 MB



Cuatro bloques de memoria sin compresión por un buen precio; ¿dónde hay que firmar?

Fabricante:	Blaze
Distribuidor:	Ardistel
Precio:	3.495 pesetas

Cuesta casi lo mismo que la tarjeta de 8 bloques que analizamos este mismo mes en estas páginas y, con 60 posiciones de memoria, tiene un 50% menos de capacidad. Sin embargo, éste es el precio de la seguridad: esta tarjeta —que está disponible en color negro y en rojo traslúcido— no emplea compresión y, por lo tanto, no es tan delicada. Y, lo que es más importante, al no usar compresión la tarjeta puede dedicar más de un bloque a un mismo juego sin poner en peligro las partidas guardadas, por lo que resulta bastante más versátil.

Para saltar de un bloque a otro hay que usar el botón pulsador de la tarjeta; dos indicadores luminosos muestran cuál de las zonas de memoria es la elegida en cada momento. Para mayor facilidad, en la etiqueta adherida de la tarjeta se indica qué código luminoso corresponde a cada zona y se puede apuntar lo que hay guardado en cada una de ellas. Tanto este adhesivo como la caja y el manual están en castellano, detalle que también es de agradecer. Son bastantes comodidades por un precio que no está mal, aunque podría ser un poquito más económica.

PUNTUACIÓN:

PSX MOUSE

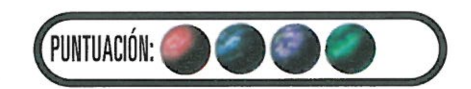
Fabricante:	Desconocido
Distribuidor:	Varios
Precio:	3.500 pesetas

Si alguna vez has intentado jugar a *C&C: Retaliation* con un gamepad, sabrás que ambos no forman una pareja demasiado estable. En títulos como éste, un ratón siempre llega donde debe mucho antes que un controlador convencional y, además, es mucho más preciso. Es cierto que el ratón no sirve para demasiados títulos PSX, pero si te gustan los juegos de estrategia en tiempo real no tienes otra opción. Además, por mucha fobia que le puedas tener a la informática, tarde o temprano tendrás que manejar un ordenador, así que es mejor que te vayas haciendo la idea de por dónde se coge un ratón.

Este ejemplar que comercializa I-Man es un roedor convencional que no ofrece ni nada más ni nada menos que el de Sony. Es preciso, funciona bien y el mantenimiento no supone ningún problema porque la bola es fácil de sacar para limpiar las piezas rodantes.

Aunque 3.500 pesetas puede parecer demasiado para un ratón (hay modelos para PC que cuestan ¡hasta diez veces menos!), no olvides que el oficial de Sony cuesta unas 700 pesetas más. Ahora ya te parece más interesante, ¿no?

Anda, valiente, ¡atrévete a jugar a Retaliation *sin uno como éste!*



INFRA RED CONTROLLERS

Fabricante:	Blaze
Distribuidor:	Ardistel
Precio:	7.500 pesetas (2 mandos + receptor)

Sólo hay una cosa sobre la que toda la humanidad esté de acuerdo: los cables son un peñazo. Aparte de su tendencia innata a liarse y retorcerse, siempre están por en medio preparados para que un elemento descontrolado (ya sabes: la abuelita, el sobrinito de dos años, el perro...) tropiece y los arranque de la PlayStation justo cuando estás a punto de conseguir la licencia internacional de *Gran Turismo*. Como decir palabrotas está muy feo, hay que buscar otra solución para estos momentos de crisis; una posibilidad es eliminar por completo los cables utilizando controladores inalámbricos.

Este producto, comercializado por I-Man (quien nos ha facilitado la muestra que aquí analizamos) y distribuido por Ardistel, es uno de los escasos modelos de este tipo. Por 7.500 pesetas, este paquete incluye una unidad receptora que se conecta a los dos puertos de la consola y dos controladores digitales sencillos, sin champiñones analógicos ni Dual Shock.

La comunicación se realiza por medio de rayos infrarrojos, por lo que hace falta una línea directa de visión entre cada controlador y el receptor. Esto significa dos cosas: primero, que cualquier cosa que se interponga entre ellos interrumpirá momentáneamente el funcionamiento del aparato, y segundo, que si no estás apuntando el controlador hacia el receptor, la PlayStation dejará de responder a tus órdenes. La consecuencia directa es que si eres como nosotros y la gente se ríe de ti cuando juegas a *Tekken 3* porque escenificas con piernas y brazos tus forcejeos en pantalla, estos mandos te dejarán colgado más de una vez a media pelea porque habrás dejado de apuntarlo bien. Para que esto no te pase, entra en "modo iguana" y no te muevas ni un pelo.

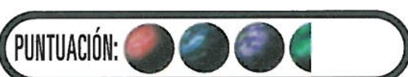
Según se indica en la caja del producto, la distancia óptima para la operación correcta de los rayos infrarrojos es de 3 metros. Esto no significa que se trate de un producto apto únicamente para hipermétropes, ya que en realidad los mandos funcionan perfectamente a menor distancia del receptor y, cuando las baterías están totalmente cargadas, la separación puede ser de hasta 4 metros o más.



Tu abuelita no volverá a tropezar con los cables de tu gamepad.

Los mandos resultan muy ligeros, incluso cuando tienen instaladas las baterías AAA de 1,5 voltios. En nuestras pruebas hemos empleado pilas alcalinas que han durado aproximadamente dos horas de juego, así que, si piensas utilizar los mandos infrarrojos como controlador principal, prepárate a comprar baterías en cantidades industriales o a utilizar un recargador (cosa que ningún fabricante de pilas recomienda). Lo malo de las pilas es que, naturalmente, no se agotan de golpe, sino que empiezan a fallar cuando les queda poca carga. Esto resulta problemático sobre todo cuando tienes que mantener una tecla pulsada de forma continua, ya que el mando no puede transmitir una señal continua al receptor porque casi no tiene pilas, y la consola interpreta que no estás manteniendo pulsado un botón sino que estás apretándolo y soltándolo. Por ejemplo, si estás usando el botón R1 en *Tenchu* para quedarte agachado, tu personaje se erguirá y se agachará varias veces exponiéndose a que lo detecte el enemigo. Con todo, para partidas rápidas en títulos puramente arcade, es difícil que esto provoque problemas graves.

Un inconveniente imprevisto: el sistema no funciona si conectas el receptor a un solo puerto de controlador, de modo que es imposible combinar un único mando inalámbrico con otro convencional; se podría intentar con un dispositivo multi-tap, pero en el momento de las pruebas, PLANETSTATION no ha podido comprobar esta posibilidad.



TARJETA DE MEMORIA DE 24 BLOQUES

Fabricante:	Desconocido
Distribuidor:	Varios
Precio:	5.900 pesetas

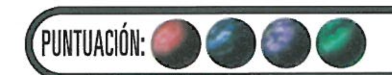
Ya has jugado con *Tekken 3* hasta descubrir todos los luchadores secretos. Has acabado el juego 50 veces con Jin y otras 50 con Ling Xiaoyu para conseguir sus uniformes de colegio. Incluso estabas intentando terminar el juego 1.000 veces para ver si era verdad que podrías seleccionar a Kazuya Mishima, pero lo has dejado porque te han regalado *Rival Schools* y quieres arrancarle todos sus secretos. Entonces te dispones a grabar tus primeros resultados con el beat'em up de Virgin cuando... ¡horror! ¡sólo tienes una tarjeta de memoria! No vas a tirar a la basura todas las horas y los esfuerzos que has invertido en Tekken 3, pero tampoco es cuestión de comprar una tarjetita cada vez que pillas un título nuevo, ¿no?

Para solucionar este problema se han inventado tarjetas como ésta de 24 bloques que nos ha facilitado la cadena de establecimientos I-Man. En cada bloque se pueden grabar hasta 15 partidas, por lo que este cacharrito tiene una capacidad total de 360 posiciones de memoria. Cuesta 5.900 pesetas, un precio irrisorio en comparación con lo que costaría reunir esta capacidad a base de tarjetas sencillas. Sin embargo, esta tarjeta tiene sus propios inconvenientes.

La gran mayoría de las tarjetas multibloque ofrecen capacidades elevadas por medio de compresión de datos, una técnica que emplea cálculos matemáticos complejos para reducir el espacio que ocupan las partidas guardadas. Hasta aquí todo bien, pero la compresión tiene unos cuantos inconvenientes importantes. Para empezar, las tarjetas que emplean esta técnica son más delicadas que las convencionales y, por ejemplo, es más fácil que sufran daños si las insertas y las extraes de la ranura sin apagar la consola. Además, la compresión impide que puedas grabar partidas de un mismo título en dos bloques distintos dentro de la tarjeta, por lo que en realidad sólo dispones de 15 posiciones para cada juego; si haces caso omiso de esta limitación, podrías borrar todos los contenidos de la tarjeta o incluso estropearla. Por otra parte, es posible que algún juego no pueda grabar sus partidas en tarjetas de datos comprimidos, aunque no se ha informado oficialmente sobre ningún título que sufra esta restricción. Por último, la compresión obliga a seleccionar el bloque de memoria que quieres emplear antes de cargar el juego, por lo que la utilización de estas tarjetas resulta un poco engorrosa. Significa que primero tienes que insertar la tarjeta, después encender la consola sin CD o con la tapa abierta y, en el menú de tarjeta de memoria, seleccionar el bloque que desees usar pulsando Select + R1 o Select + L1. Por suerte, la tarjeta de 24 bloques aquí analizada incluye una pantallita digital que muestra el número de bloque que se está seleccionando. El mismo menú te muestra un icono referente al juego al que pertenecen las partidas guardadas en cada bloque, pero, para mayor seguridad, harás bien en apuntártelo en un papelito y no perderlo.

Un total 360 partidas podría ser suficiente para toda la vida de tu PlayStation, aunque tendrás que adaptarte a los inconvenientes de la tarjeta. Las 15 posiciones que ofrece para cada juego suelen ser suficientes, pero si quieres componer una guía paso a paso de *Tomb Raider 3* —como la que empezamos a publicar en este número de PLANETSTATION y remataremos el mes que viene— harás bien en comprar varias tarjetas multibloque sin compresión, como la de Blaze (2.495 pesetas) que analizamos el mes pasado en esta sección de la revista.

360 partidas son casi toda una vida jugando con la Play.





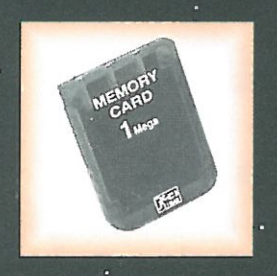
www.iman.es
barcelona@i-man.es

Solo hay un sitio donde encontrar la variedad y cantidad que buscas, sin problemas de STOCK, somos especialistas en accesorios compatibles y juegos para CONSOLA & PC.

I-MAN les desea FELIZ NAVIDAD

Disponemos de mas de 1.000 titulos de alquiler y segunda mano.

Tanto si eres particular como tienda te interesa conocernos. (Si es que aun no nos conoces...)



MEMORY 1M

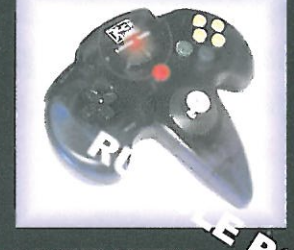


CABLE RGB



MEMORY 24M

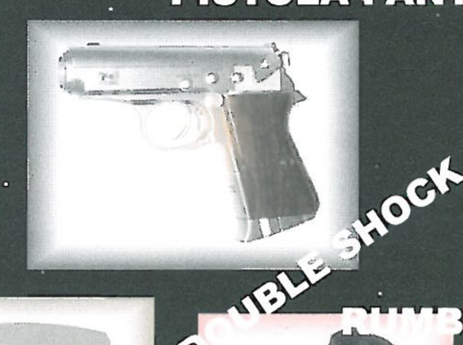
SMART III



RUMBLE PACK

MEMORY 8M

PISTOLA PANTHER

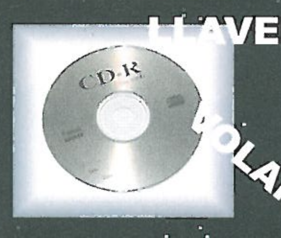




CD-R VIRGEN

DOUBLE SHOCK

MOUSE



CD-R VIRGEN

LLAVERO PAD

VOLANTE V3



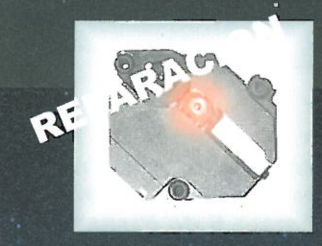


RUMBLE PACK



SMART III

VOLANTE V3



REPARACION

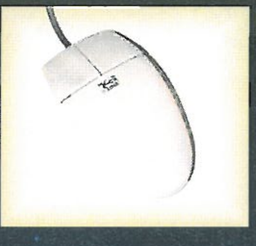


900 Pts *

PAD 64X

MOUSE

CABLE RGB



RF-UNIT

ETC, ETC...

* Oferta solo para los lectores de Planet Station

MEMORY 24M

Esto es solo una muestra de todo lo que espera en nuestro centro, lo veras dentro de unos meses en otras tiendas, pero nosotros ya lo tenemos.

Tel. 93 443 85 97 Fax. 93 443 80 06

C/ Parlamento, 31 08015 Barcelona

¡GANA!
ANALOG STATION SHOCK 2

Sorteamos 10 ejemplares de este controlador de Guillemot con tecnología Dual Shock y recubierto de kevlar, ¡el material que se utiliza para fabricar los trajes de astronauta! En la sección Instrumental de este mismo número de la revista encontrarás un completo análisis de este fantástico mando que puede ser tuyo gracias a PLANETSTATION y Guillemot.

Para entrar en el sorteo sólo tienes que rellenar el cupón que hay en esta misma página y averiguar qué es un Guillemot:

A) Una pequeña guillotina de ámbito doméstico utilizada habitualmente para cortar rábanos
B) Un pájaro que vive en las costas nórdicas de Europa Occidental
C) El diminutivo de Guillermo Tell



Puntuado por PLANETSTATION con la nota máxima: ¡¡5 planetas!!

BASES DEL CONCURSO
- Aceptar las bases del concurso.
- No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de PLANETSTATION ni de la Editorial Aurum.
- Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
- El cupón debe ser original (no se aceptan fotocopias).
- Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

Envía tu respuesta a:
PlanetStation - Editorial AURUM
CONCURSO ANALOG STATION SHOCK 2
c/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat

Con la colaboración de:



El sorteo se celebrará el día 18 de enero de 1999 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 5 de PLANETSTATION.

CONCURSO ANALOG STATION SHOCK 2

¿Qué es un Guillemot?

- ☐ A) Pequeña guillotina de ámbito doméstico utilizada para cortar rábanos
- ☐ B) Pájaro que vive en las costas nórdicas de Europa Occidental
- ☐ C) Diminutivo de Guillermo Tell

Nombre: ....

Dirección: ....

....

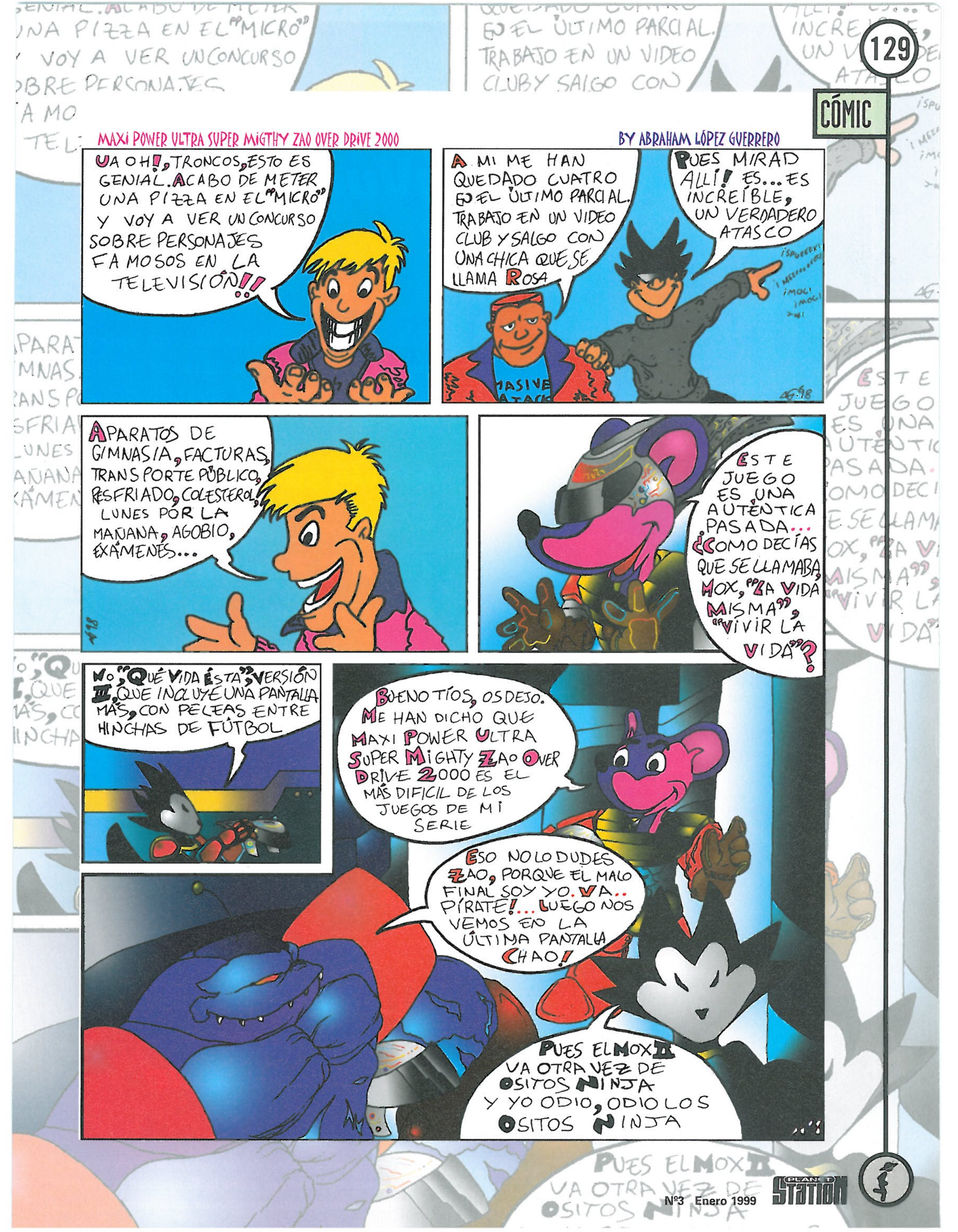
Teléfono .... E-mail ....

Para que tu cupón sea válido, puntúa del 1 al 5 las respuestas que te parezcan más acertadas a la siguiente pregunta:

¿En qué productos es pionero Guillemot desde hace más de 2 años?

- En hardware para tratamiento de sonido envolvente ......
- En accesorios para PC y consola ......
- En software de comunicación telefónica por ordenador ......
- En gestión para la cría informatizada del cangrejo de río ......
- En hardware para el tratamiento de la imagen 3D para juegos de PC ......




MAXI POWER ULTRA SUPER MIGTHY ZAO OVER DRIVE 2000
BY ABRAHAM LÓPEZ GUERRERO
UA OH!, TRONCOS, ESTO ES GENIAL. ACABO DE METER UNA PIZZA EN EL "MICRO" Y VOY A VER UN CONCURSO SOBRE PERSONAJES FAMOSOS EN LA TELEVISIÓN!!
A MI ME HAN QUEDADO CUATRO EN EL ÚLTIMO PARCIAL. TRABAJO EN UN VIDEO CLUB Y SALGO CON UNA CHICA QUE SE LLAMA ROSA
PUES MIRAD ALLÍ! ES... ES INCREÍBLE, UN VERDADERO ATASCO
APARATOS DE GIMNASIA, FACTURAS, TRANSPORTE PÚBLICO, RESFRIADO, COLESTEROL, LUNES POR LA MAÑANA, AGOBIO, EXÁMENES...
ESTE JUEGO ES UNA AUTÉNTICA PASADA... ¿COMO DECÍAS QUE SE LLAMABA, MOX, "LA VIDA MISMA", "VIVIR LA VIDA"?
NO, "QUÉ VIDA ÉSTA", VERSIÓN II, QUE INCLUYE UNA PANTALLA MÁS, CON PELEAS ENTRE HINCHAS DE FÚTBOL
BUENO TÍOS, OS DEJO. ME HAN DICHO QUE MAXI POWER ULTRA SUPER MIGHTY ZAO OVER DRIVE 2000 ES EL MÁS DIFICIL DE LOS JUEGOS DE MI SERIE
ESO NO LO DUDES ZAO, PORQUE EL MALO FINAL SOY YO. VA.. PÍRATE!... LUEGO NOS VEMOS EN LA ÚLTIMA PANTALLA CHAO!
PUES EL MOX II VA OTRA VEZ DE OSITOS NINJA Y YO ODIO, ODIO LOS OSITOS NINJA

En el próximo número...

¡Vuelve Lara!

Tomb Raider III

En la continuación de nuestra épica guía acompañamos a Lara en dos aventuras más. ¿Qué sería de ella sin nosotros...?

Además, guías completas de:

Crash 3

TOCA 2 Touring Car

Cool Boarders 3

ODT

Michael Owen's WLS '99

FIFA '99

Actua Soccer 3

¡Y la 2ª parte de la Enciclopedia de los Trucos!

A LA VENTA EL 20 DE ENERO... ¡DEL AÑO QUE VIENE!

Nota: Éstos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.





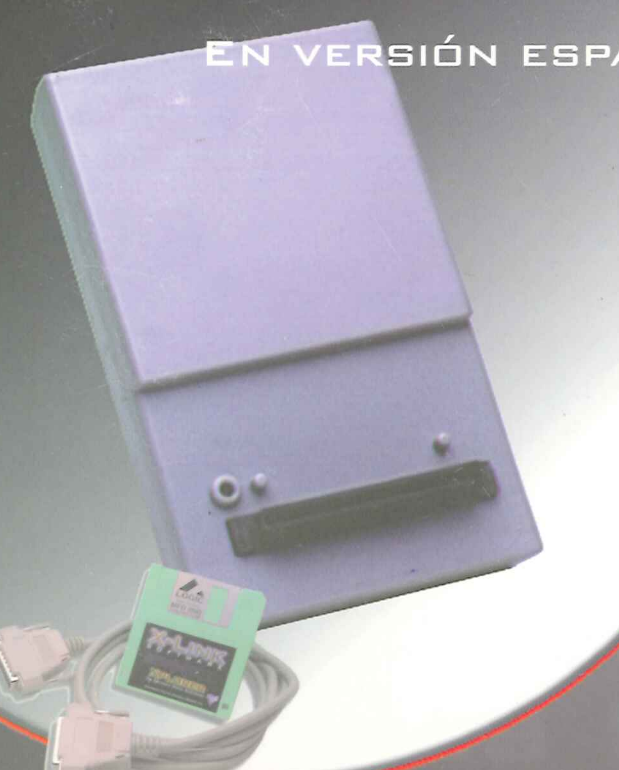
RDISTEL, S.L.
/ Julio García Condoy, 40
0015 – ZARAGOZA
el: 976 73 49 44
ax: 976 74 25 33
-mail: ardistel@ctv.es
ágina web: ardistel.com
De venta en tiendas especializadas y Grandes Almacenes
BLAZE
Nº 1 EN EUROPA
PARA PLAY STATION Y SATURN
100% COMPATIBLES CON TODOS LOS JUEGOS EXISTENTES EN EL MERCADO. PUNTUACIÓN 9,5 SOBRE 10
ERAZER
ERAZER MP5
9,5
PISTOLA SCORPION
METRALLETA ERAZER
Tiro a tiro y Ráfagas
RDISTEL, S. L.
– 1 MB 15 BLOQUES
– 2 MB 30 BLOQUES*
– 4 MB 60 BLOQUES*
* SIN COMPRESION DE DATOS
4MB, 60 SLOT MEMORY CARD
MEMORY CARD
for PlayStation™
4 MB
2 MB MEMORY CARD
for Playstation
30 SLOT MEMORY CARD
DUO SHOCK
SELECT
ANALOG
START
MANDO DUO SHOCK
ANALOGICO Y DIGITAL
RDISTEL, S. L.
JOLT
RUMBLE PACK
+ MEM 1MB N64
HYPER N64
BLAZE
TURBO
SLOW
SELECT
START
XTREME
COMBAT
HYPER
BASICO
FUNCION TURBO Y SLOW EN HYPER, COMBAT, Y XTREME

XPLORER

EL ÚLTIMO CARTUCHO DE TRUCOS

PARA USO CON SONY™ PLAYSTATION™

EN VERSIÓN ESPAÑOLA CON MANUAL DE INSTRUCCIONES
PANTALLA Y JUEGOS PRECARGADOS
EN CASTELLANO
120 KB SIETE VECES MÁS POTENTE
QUE LO CONOCIDO HASTA LA FECHA



SOFWARE : 2495 PTAS
CARTUCHO + SOFT: 8995 PTAS

6.995 PTS.

Efectos especiales
Vidas infinitas
Munición ilimitada
Niveles ocultos
Caracteres secretos
Armas especiales
Energía sin fin

- CÓDIGO AVANZADO DE ENTRADA (A.C.E.)
- CIENTOS DE TRUCOS PREGRABADOS
- ALMACENA HASTA 10.000 TRUCOS
- VISOR GRÁFICO DE JUEGOS
- CÓDIGOS ACTUALIZADOS
- COMPATIBLE CON ACTION REPLAY™ Y GAME SHARK™

ARDISTEL, S.L. - C/ JULIO GARCÍA CONDOY, 40
50015 - ZARAGOZA
TEL: 976 73 49 44 - FAX: 976 74 25 33
WWW.ARDISTEL.COM/XPLORER

ARDISTEL, S.L.

BLAZE